12/2001 Ausgabe 55 DM 4,50 € 2,30
Belgien bfr 106,- z Dänemark dkr 19,50 z Italien Lit 5.100 z Luxemburg lfr 106,- z Niederlande hfl 5,80
Österreich öS 34,- z Schweiz sfr 4,50 z Griechenland DR 850,- z Spanien Pta 440,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA

POKÉMON • GAME BOY ADVANCE • GAMECUBE • N64

4 394373 904505 12

N-ZONE

N-ZONE

NUR DM 4,50 DIE N... ...gekau... ...achm...

DOPPEL-POSTER!

Wario Land 4
& Resident Evil

REPORTAGE

Die Nintendo-X-MAS-Hits

GAMECUBE

Tony Hawk's Pro Skater 3
Sonic Adventure 2

GAME BOY ADVANCE

Tekken Advance
Int. Superstar Soccer

GAME BOY COLOR

Resident Evil

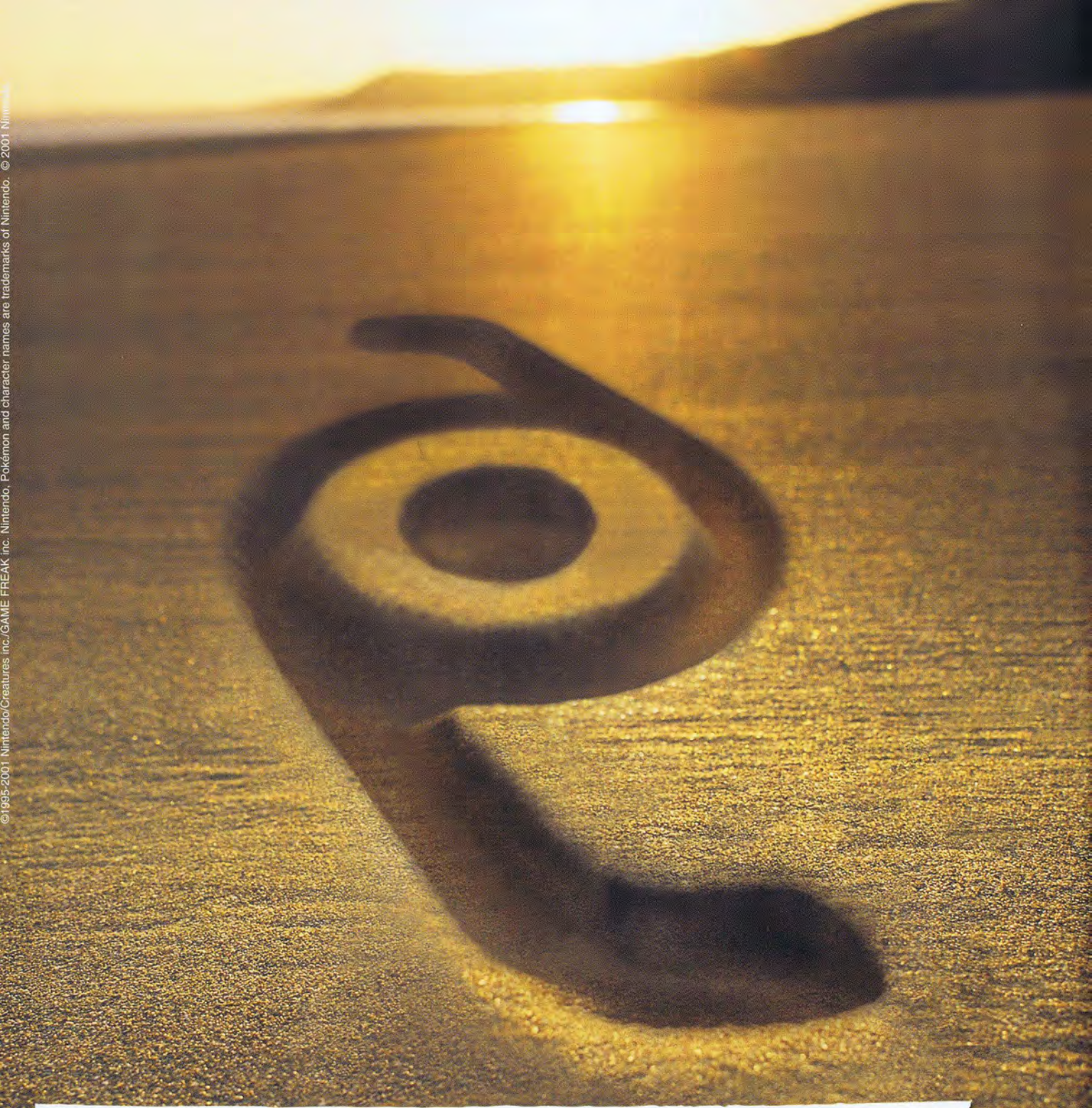
NINTENDO X-MAS-HITS

GAME BOY (ADVANCE), N64 & POKÉMON:
DIE WEIHNACHTSKNÜLLER

PIKMIN

AUSFÜHRLICH GETESTET:
DER GAMECUBE-SUPERHIT

©1995-2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.



ENTSCHLÜSSEL' DAS GEHEIMNIS DER ICOGNITO IN POKéMON CRYSTAL.

Ab 2. November im Handel!

Das neueste Abenteuer aus Johto für den Game Boy Color.

- Neues Pokédex!
- Neue Wege, um Suicune zu schnappen!
- Kämpfe im Duellturm!
- Spiele als Pokémon-Trainer oder -Trainerin!

Pokémon
Schnapp' sie Dir alle!™

Nintendo®

www.pokemon.de

INHALT

UNABHÄNGI… …MPETENT

Wünsch dir was!

Woran erkennt man, dass es mit Riesenschritten auf das Weihnachtsfest zugeht? Ganz einfach: Omas, Opas, Tanten und weitere nette Verwandte erkundigen sich plötzlich auffällig beiläufig nach Sachen, die man gerne haben möchte. Damit ihr bei solchen Fragen nicht lange überlegen müsst, liefern wir euch in dieser Ausgabe in unserem großen X-MAS-Special eine Übersicht über die besten aktuellen Titel aus den Bereichen Nintendo 64, Game Boy Color, Game Boy Advance und Pokémon. Damit solltet ihr für eure Wunschzettel-Erstellung bestens gewappnet sein. Dass der GameCube zwar im Gegensatz zu Japan und den USA hier zu Lande noch nicht unter dem Christbaum liegen wird, ist zwar schade, hat aber etwas Gutes. Immerhin steht uns Nintendo-Fans somit ein ereignisreiches Frühjahr ins Haus. Und in der Zwischenzeit könnt ihr euch Monat für Monat in der N-Zone über die grandiosen GameCube-Spiele informieren, die zwischenzeitlich in Japan und den USA erscheinen. Diesmal werfen wir beispielsweise einen ersten Blick auf Tony Hawk's Pro Skater 3, FIFA 2002, Bloody Roar Extreme und Sonic Adventure 2 und unterziehen Miyamotos Pikmin einem ausführlichen Test. Viel Spaß!

Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Mit Aufklebern, 2 Postern und 4 Sammelkarten!

NEWS

GAME BOY COLOR
Rayman 2 Forever 8
GAME BOY ADVANCE
Card-e Reader 5
Guilty Gear X Advance Edition 7
Neue GBA-Farben 5
NBA Jam Advance 6
THUNDERBIRDS: International Rescue 7
Wizards 6
JAPAN-NEWS 4

NEWS

GAMECUBE
GameCube-Verkaufszahlen 5
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer 5
Soul Calibur 2 4
Tomb Raider 7
POKÉMON
Pokémon-Bundles 10
Pokémon-Center 10
Pokélele 11
USA-NEWS 6

REPORTAGE

X-MAS-Hits ..... Was sollte der Weihnachtsmann bringen? 12

ANGESPIELT

GAME BOY ADVANCE
Driven ..... Rasante Flitzer für die Hosentasche 26
Familie Feuerstein ..... Bedrock steht Kopf 26
Golden Sun ..... Rollenspiel der Extraklasse? 24
Tekken Advance ..... Brandneue Bilder und Infos! 22
GAMECUBE
Bloody Roar Extreme ..... Die Mutanten schlagen zurück 16
FIFA 2002 ..... Kick & Rush ade 20
Sonic Adventure 2 Battle ..... Tolle Link-Möglichkeit mit dem GBA 18
Tony Hawk's Pro Skater 3 ..... Bretter, die die Welt bedeuten 14

TEST

GAME BOY COLOR
Atlantis: ..... Ist die Stadt noch zu retten? 61
Fort Boyard ..... Grausige Sendung = grausiges Spiel? 61
Planet der Affen ..... Eine weitere Filmumsetzung 61
Resident Evil Gaiden ..... Auch in klein ein echter Hit! 60
Santa Claus Jr. ..... Der Weihnachtsmann wurde entführt! 61
GAME BOY ADVANCE
Atlantis ..... Besser als die GBC-Version? 53
Creatures ..... Little GBA-People 51
ChuChu Rocket ..... Hektik garantiert 58
Dave Mirra Freestyle BMX 2 ..... Trendsportumsetzungen sind in 54
David Beckham Fußball ..... Spielerischer Offenbarungseid 52
Denki Blocks ..... Kniffelig und saugut 50
ESPN X Games Skateboarding ..... Haut einen nicht vom Hocker 57
Fortress ..... Schaffe, schaffe, Festung baue 56
Freestyle Scooter ..... Mit dem Kickboard unterwegs 56
Inspector Gadget Advance Mission ..... Der abgedrehte Inspektor 54
ISS ..... Kick-off für Konami 52
Klonoa: Empire of Dreams ..... Starkes Jump & Run 57
Lucky Luke: Wanted ..... Jagd auf die Daltons 58
Mega Man Battle Network ..... RPG statt Action 51
MX 2002 featuring Ricky Carmichael ..... Solides Rennspiel 58
Namco Museum ..... Klassiker entstaubt 58
Pac-Man Collection ..... Pillenfresser in vier Varianten 57
Phalanx ..... Überzeugendes Shoot 'em Up 49
Planet der Affen ..... Alle Macht den Primaten 53
Super Bust-A-Move ..... Knobeln, bis der Schädel raucht 50
Tetris Worlds ..... Nicht von dieser Welt 57
WWF Road to Wrestlemania ..... Die Superstars in Aktion 48
GAMECUBE
Pikmin ..... Ein echter Geniestreich? 44

KOMPLETTLÖSUNG

Pokémon G/S-Logbuch (Teil 8) ..... Das Abenteuer geht weiter 70

POSTER

Resident Evil 35-38
Wario Land 4 39-42

SAMMELKARTEN

Pokémon G/S: Despotar 75/76
Pokémon G/S: Icognito 75/76
Pokémon G/S: Stahlos 75/76
Pokémon G/S: Suicine 75/76

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 30

T&T: CHEATS & CODES

Atlantis (GBC) 66
Fire Pro Wrestling (GBA) 66
Gradius Advance (GBA) 66
Lady Sia (GBA) 67
Lufia: The Legend Returns (GBC) 66
Spider-Man: Mysterio's Menace (GBA) 66

RUBRIKEN

Chart-Attack 34
Impressum 73
Leserbriefe 62
Vorschau 74

X-MAS-Hits 12

Welche Geschenke für den GBC, den GBA und das gute alte N64 sollte der Weihnachtsmann auf jeden Fall im Sack haben? Wir verraten es euch!

Tekken Advance 22

Auf dem Nintendo 64 sind Beat-'em-Up-Fans nie in den Genuss des Namco-Vorzeigeprüglers gekommen. Dies wird sich auf dem GBA bald ändern.

Pikmin 44

Ob sich die Vorbereitungen von Shigeru Miyamoto in seinem Garten gelohnt haben, um Pikmin zu einem einmaligen Erlebnis zu machen?

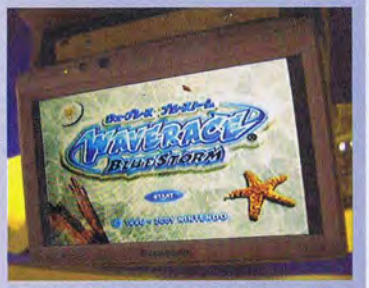
An dieser Stelle präsentieren wir euch interessante Informationen aus dem Ursprungsland der Videospiele. Unser erfahrener Japan-Korrespondent Warren Harrod berichtet im Rahmen der Japan-News über neueste Trends und Tendenzen aus dem Land des Lächelns. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei den japanischen Nintendo-Fans? Welche Konsole macht das Rennen? Unser Mann vor Ort recherchiert, so dass ihr immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus Japan informiert seid.

JAPAN NEWS

WARREN HARROD berichtet aus Japan für die N-Zone.

GameCube auf Rädern

Die Tokyo Motor Show ist die größte und bedeutendste Autoausstellung in Asien und eine der wichtigsten weltweit. Vom 24. Oktober bis 7. November fand sie zum 35. Mal im Makuhari Messe-Center statt. Neben den neuesten Modellen stellten die Aussteller auch die brandneuen Zubehörteile für Autos vor. Zu den zahlreichen DVD-Navigationssystemen und Hi-Fi-Komponenten für das perfekte Hörerlebnis gesellte sich in diesem Jahr auch der GameCube. Aufgrund der kompakten Abmessung und der einfachen Bedienung ist Nintendos neue Konsole ideal geeignet, um Fahrgäste oder Familienangehörige auf dem Rücksitz während längerer Fahrten zu unterhalten. Vorgestellt wurde der GameCube für unterwegs am Panasonic-Stand. Den nötigen Saft erhält der Würfel dabei von der Autobatterie. Die Action findet auf einem 17,5 cm großen TFT-Flachbildschirm statt, der volle Farben und ein gestochen scharfes Bild gewährleistet. Der ausklappbare Bildschirm wird Platz sparend am Wagenhimmel installiert und stört somit weder den Fahrer noch den Beifahrer. Auf die Frage, warum man am Messestand von Panasonic den „normalen" GameCube statt die DVD-Variante Q zeigte, erklärte ein Vertreter der Firma, dass aufgrund der weit verbreiteten DVD-Navigationssysteme (die ebenfalls DVDs abspielen können) kein Bedarf an dem Q bestünde. Einziger Wermutstropfen bei der portablen Version fürs Auto: der Platz für den GameCube. Nach Angabe von Panasonic hat man bewusst auf eine Lösung in Form eines Regals verzichtet, da es aufgrund der Vielzahl an verschiedenen Wagenmodellen unmöglich wäre, eine für alle Autos passende Vorrichtung herzustellen. Daher wird empfohlen, den GCN einfach unten hinter einem der Vordersitze zu platzieren.



HIGH TECH Der LCD-Bildschirm wird am Wagenhimmel angebracht.

Q FEHLANZEIGE Den Q von Panasonic suchte man vergeblich.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

Dezember: *Animal Forest Plus (GCN), SSX Tricky (GCN), Universal Studios (GCN), Sonic Adventure 2 Battle (GCN), Muscle Ranking Final Attack (GBA), Magical Vacation (GBA), Advance Rally (GBA), Lets Create a School Advance (GBA), War Strategy (GBA), Real World Soccer Pocket (GBA), Exciting Bass (GBA), ESPN Winter X Games Snowboarding (GBA), Battle Network Megaman EXE 2 (GBA), Pinky Monkey Town (GBA), Mutsu Water Looper (GBA), Tekken Advance (GBA), Snap Kids (GBA), Dia-Droid World (GBA), Namco Museum (GBA), Monster Farm Advance (GBA), Columns Crown (GBA), Sonic Advance (GBA), Torneco's Big Adventure 2 (GBA), Breath of Fire II (GBA), Super Puzzle Bobble Advance (GBA), Granbo (GBA), Super Mario Advance 2 (GBA)*

Januar: *Virtua Striker 3 (GCN), Eternal Darkness (GCN), Pacman Collection (GBA), Gradius Advance (GBA), Legendary Starfi (GBA), Tomato Adventure (GBA), Street Fighter Zero 3 Upper (GBA)*

Soul Calibur

GCN 3D-Prügelei mit famoser Grafik

SCHUTZ Was nutzt der beste Kick, wenn der Gegner blockt?

Zur Überraschung vieler hat Namco *Soul Calibur 2* für den GameCube angekündigt. Der Vorgänger *Soul Calibur* begeisterte auf dem Dreamcast mit superben Animationen, tollen Grafikeffekten, imposanten 3D-Arenen und ausgefallenen Waffen. Diese Erfolgszutaten werden natürlich auch beim zweiten Teil beibehalten. Zu den 18 Charakteren des Vorgängers gesellen sich bei *Soul Calibur 2* mindestens drei neue Kämpfer. So greift beispielsweise Cassandra, die jüngere Schwester von Sophitia, in das Geschehen ein. Sie rückt ihren Gegnern mit einem Kurzschwert und einem kleinen Schutzschild auf die Pelle. Ein weiterer weiblicher Neuzugang, Tarim, schlägt mit ihren zwei Dolchen schneller zu, als ihre Feinde gucken können. Bei Hon Yun Tsun handelt es sich um einen 18-jährigen Heißsporn, dessen Kicks fast so gefährlich sind wie Schläge mit dem Krummsäbel. Damit die altbekannten Haudegen wie Astaroth, Taki oder Nightmare nicht ganz chancenlos in den Kampf ziehen, wurden ihnen ein paar neue Attacken spendiert. Die in 3D dargestellten Arenen wurden vergrößert, so gibt es beispielsweise viel mehr beeindruckende Bauwerke zu bewundern. Besonders gespannt darf man darauf sein, wie Namco das Kampfsystem an den GameCube-Controller anpassen wird. Verschiedene Kicks, Wurfattacken, unblockbare Combos und Ausweichmanöver, auf diesen Pfeilern fußt auch beim zweiten Teil das Gameplay. Verfeinerte Animationsstufen, spektakuläre Lichteffekte und ein suchtfördernder Zweispielermodus sollen *Soul Calibur 2* zu einem Prügelspiel der Extraklasse machen. Bis dato gibt es zwar noch keinen offiziellen Veröffentlichungstermin, man kann aber wohl Ende 2002 mit der US-amerikanischen GCN-Version rechnen. **(jq)**

Genre: Beat 'em Up **Hersteller:** Namco
Internet: www.namco.com
Termin: Ende 2002 (USA)

GRAFIKFEUERWERK Auch bei der GCN-Version geizen die Entwickler nicht mit Effekten.

GCN-Verkaufszahlen: Bestandsaufnahme

GCN Pikmin erfüllt nicht die Erwartungen.

SMASH-HIT? Die Hoffnungen auf einen steigenden GameCube-Absatz liegen nun bei Super Smash Bros. Melee.

Aufmerksamen Beobachtern dürfte aufgefallen sein, dass die Verkaufszahlen des GameCube ebenso wie die der drei Launch-Titel in Japan alles andere als berauschend waren. Grund genug für uns, ein kurzes Update zum Thema „Verkaufszahlen in Japan" zu liefern. Interessant ist diese Betrachtung vor allem vor dem Hintergrund des vor kurzem veröffentlichten Titels *Pikmin*. Dadurch, dass in dem Monat nach dem Japan-Launch keine neue Software veröffentlicht wurde, blieben auch die GameCube-Konsolen in den Regalen der Händler liegen. Mit der Veröffentlichung von *Pikmin*, die von zahlreichen TV-Werbespots begleitet wurde, wollte Nintendo dies ändern. Man setzte darauf, dass sich die Käufer nach einem Monat ohne GCN-Spiele auf das Miyamoto-Projekt stürzen würden. Was folgte, war Ernüchterung. Die Verkaufszahlen des Spiels konnten die hohen Erwartungen nicht erfüllen und auch der damit erhoffte Run auf den GameCube blieb aus. Zwar verdoppelten sich die Absatzzahlen in der Woche, in der *Pikmin* erschien, dies hat jedoch wenig Aussagekraft. Grund: Die Verkaufszahlen des GCN waren vorher sehr niedrig. Selbst die durch *Pikmin* erhöhten GameCube-Verkaufszahlen wurde von der PlayStation 2 um das Doppelte übertroffen. Auch die mit dem innovativen Spielprinzip begründeten Erwartungen, Gelegenheitsspieler und Frauen würden sich verstärkt zum Kauf einer Konsole bewegen lassen, erfüllten sich nicht. Nun ruhen die Hoffnungen auf *Super Smash Bros. Melee*, welches in Japan am sehnlichsten von den Spielern erwartet wird. Sollte auch dieses Spiel längerfristig nicht für bessere Zahlen sorgen, muss man sich bei Nintendo ernsthafte Gedanken machen. **(jq)**

Neue GBA-Farben

GBA GBA erscheint in den Farben Orange und Schwarz

FARBEN Die Farbpalette wird um zwei Nuancen erweitert.

Man hat fast den Eindruck, als sind inzwischen mehr GBA-Farben als gute Spiele in Japan erhältlich. Mit Schwarz und Orange erscheinen zwei neue GBA-Farben. Die beiden neuen Modelle kommen am 14. Dezember in die japanischen Läden. So können sich japanische Fans den Game Boy Advance passend zu den entsprechenden GCN-Farben holen, die Ende November erscheinen. Der Preis bleibt wie bei den anderen GBA-Varianten bei 9.800 Yen (umgerechnet ca. DM 180,-). **(jq)**

James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer

GBA Der britische Top-Agent gibt sich die Ehre.

Unerlaubte Genversuche, skrupellose Wissenschaftler und jede Menge Geld. Klingt wie die Zutaten zum neuen Bond-Streifen? Nicht ganz, denn dies ist in Kurzform die Hintergrundgeschichte des EA-Titels *James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer*. In den zwölf unterschiedlichen Missionen wechseln sich typische Ego-Shooter-Einlagen mit kniffligen Aufträgen im Stile eines *Metal Gear Solid* ab. Um verräterische Alarmanlagen oder nervige Wachen lautlos auszuschalten, steht dem smarten Agenten natürlich wieder ein reichhaltiges Arsenal an technischen Spielereien aus dem Geheimlabor zur Verfügung. Ab und zu schwingt sich 007 hinter das Steuer einer Nobelkarosse, um die feindlichen Fieslinge auf vier Rädern zu verfolgen. So werden die Ganoven beispielsweise mit einem Raketenwerfer aufs Korn genommen oder mit Maschinengewehrsalven zur Aufgabe gezwungen. Die Mehrspielermodi bieten bis zu vier Spielern die Gelegenheit, in den Maßanzug des britischen Top-Spions zu schlüpfen. Die GCN-Version ist als 1:1-Umsetzung der PlayStation-2-Fassung geplant, von der auch unsere Bilder stammen. **(jq)**

BERUFSVERKEHR Was wäre James Bond ohne Luxuskarosse? (PS 2)

DAUERFEUER Auch inmitten der Großstadt wird geballert. (PS2)

Genre: Action **Hersteller:** Electronic Arts
Internet: www.ea.com
Termin: Februar 2002 (USA)

Mario für den Card-e Reader

GBA Neue Spiele für den Card-e Reader angekündigt

KARTENLESER Eine wirklich innovative Idee.

Bislang dachten wohl die meisten bei Card-e Reader für den Game Boy Advance an Pokémon. Anfang November kündigte Nintendo aber zwei neue Spiele für die aufsteckbare GBA-Peripherie an. Mit *Mario Party Card-e* und *Game & Watch Card-e* feiern zwei Nintendo-Klassiker ihre Wiedergeburt in moderner Kartenform. Bei beiden Titeln wird es durch das Einscannen des Magnetstreifens möglich sein, zahlreiche Minispiele und weitere Goodies auf dem GBA-Display zu erleben. Bislang wurde zwar noch kein offizieller Veröffentlichungstermin preisgegeben, es deutet aber einiges auf einen Release im Frühjahr 2002 hin. Der Card-e Reader erscheint in Japan am 1. Dezember. **(jq)**

Genre: Compilation **Hersteller:** Nintendo **Internet:** www.nintendo.com **Termin:** Frühjahr 2002 (Japan)

Was ist gerade angesagt in den Vereinigten Staaten von Amerika? Welchen Game-Boy-Advance-Games fiebern amerikanische Videospiele-Fans am meisten entgegen? Welche GameCube-Projekte sind für die USA geplant? Wir präsentieren euch an dieser Stelle die neuesten Informationen in unseren brandaktuellen USA-News.

GameCube-Launch in den USA

Da die Veröffentlichung des GameCube in den Vereinigten Staaten zeitlich leider nach unserem Redaktionsschluss liegt, können wir euch erst in der nächsten N-Zone alle wichtigen Infos, Eindrücke und Zahlen zum Start des GCN in den USA präsentieren. Wir listen an dieser Stelle noch einmal alle am 18. November erhältlichen Spiele und Zubehörteile mit den jeweiligen Preisen auf. Während der Launch des GCN in Japan schleppend verlief und hinter den Erwartungen von Nintendo zurückblieb, stehen die Chancen in den USA besser. Mit 15 Spielen liegt nicht nur die Quantität deutlich höher als beim drei Titel umfassenden Start in Japan, in dem Line-up finden sich auch Titel, die sich US-Nintendo-Fans auf keinen Fall entgehen lassen werden. Als Erstes wäre da natürlich Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II zu nennen. Allein dieser Titel dürfte für manchen Videospieler Grund genug sein, sich den GameCube zuzulegen. Auch Tony Hawk's Pro Skater 3 wird einer der beliebtesten Launch-Titel sein, obwohl der Titel für die Konkurrenzkonsole PlayStation 2 schon erhältlich ist. Als weitere Zugpferde werden wohl erwartungsgemäß Madden NFL 2002 oder All-Star Baseball 2002 dienen, obwohl auch hier keine Exklusivität geboten ist. Weiterer Indikator für einen erfolgreichen US-Launch bildet die Tatsache, dass die über den Internetversand Amazon angebotenen Startpakete (GameCube, Memory Card und drei Spiele) innerhalb kürzester Zeit erschöpft waren. In den USA wird der GameCube übrigens im Gegensatz zur japanischen Version mit einem AV-Kabel ausgeliefert.

RÄCHER Batman Vengeance ist einer der Launchtitel.

Titel	Genre	Hersteller	Preis
GameCube	Hardware	Nintendo	199,99 US-Dollar
GameCube-Controller	Hardware	Nintendo	34,99 US-Dollar
MemoryCard	Hardware	Nintendo	14,99 US-Dollar
GameCube Mobile Monitor	Hardware	Nintendo	149,99 US-Dollar
All-Star Baseball 2002	Baseball	Acclaim	49,99 US-Dollar
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	49,99 US-Dollar
Crazy Taxi	Rennspiel	Acclaim	49,99 US-Dollar
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Biking	Acclaim	49,99 US-Dollar
Luigi's Mansion	Jump & Run	Nintendo	49,99 US-Dollar
Madden NFL 2002	Football	Electronic Arts	49,99 US-Dollar
NHL Hitz 2002	Eishockey	Midway	49,99 US-Dollar
SSX Tricky	Snowboarding	Electronic Arts	49,99 US-Dollar
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II	Action	LucasArts	49,99 US-Dollar
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	49,99 US-Dollar
Tarzan Untamed	Action	Ubi Soft	49,99 US-Dollar
The Simpsons Road Rage	Rennspiel	Electronic Arts	49,99 US-Dollar
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	49,99 US-Dollar
Universal Studios	Action	Kemco	49,99 US-Dollar
Wave Race: Blue Storm	Rennspiel	Nintendo	49,99 US-Dollar

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden Spiele erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:

Dezember: *NFL Quarterback Club 2002 (GCN), Pikmin (GCN), Super Smash Bros. Melee (GCN), Extreme G3 (GCN), Prehistorik Man (GBA), Planet Monsters (GBA), Shaun Palmer's Pro Snowboarder (GBA), Dark Arena (GBA), Kao the Kangaroo (GBA), Sonic Advance (GBA), Breath of Fire (GBA), Columns Crown (GBA), Indiziert (GBA), Flintstones (GBA), NBA Jam Advance (GBA)*

Januar: *NBA Courtside 2002 (GCN), An American Tail: Feivel's Gold Rush (GBA), Tekken Advance (GBA), Virtual Kasparov (GBA), Creatures (GBA), Monster Rancher (GBA)*

NBA Jam Advance

GBA **I love this game!**

BOOM SHAKA LAKA! Zumindest einmal im Leben wird wohl jeder Videospieler die witzigen Stilblüten des durchgeknallten Kommentators gehört haben. Nun fliegen die NBA-Cracks in guter, alter Sidescrolling-Manier auch bald über den GBA-Bildschirm. Der Umsetzung haben sich die DC Studios angenommen, die seinerzeit schon für die GBC-Version von *NBA Jam 2001* verantwortlich zeichneten. Mit jeweils zwei von über 140 NBA-Hünen aus 29 Originalteams geht es aufs Parkett. Dabei sollte man neben einem Center am besten einen ballsicheren, wieselflinken Aufbauspieler wählen, der den Ball nach vorne bringt. Einen Schiri sucht man genauso wie realistische Spielzüge vergeblich, es wird gefoult, dass sich die Balken biegen. Hat man den Ball mittels Dunk, Alley-Oop oder Distanzwurf dreimal hintereinander im gegnerischen Korb versenkt, ist der Athlet „on fire", was zu noch spektakulläreren Flugeinlagen und einer perfekten Trefferquote führt. Spielmodi wie Saison, Playoffs, Horse oder Head-to-Head sollen für Kurzweil sorgen. Und wie bei den diversen Vorgängerversionen gibt es auch bei *NBA Jam Advance* tonnenweise versteckte Spieler und Teams sowie geheime Spielplätze zu entdecken. **(jq)**

Genre: Basketball **Hersteller:** Acclaim **Internet:** www.acclaim.de **Termin:** Januar 2002

TOO EASY Hier ist die Verteidigung nicht ganz im Bilde.

POWER-UP Dank der Symbole drehen die Spieler richtig auf.

Wizards

GBA **Hokuspokus Fidibus**

Dass die Entwickler vom Team Bits Studios ihr Handwerk beherrschen, haben sie im Jahr 2000 mit dem Echtzeitstrategie-Spiel *Warlocked* unter Beweis gestellt. Das Spiel übertrug gekonnt das Spielprinzip der Marke *Warcraft* oder *Command & Conquer* auf das kleine GBC-Display. Nun tüftelt man mit Hochdruck an einer GBA-Variante des Spielprinzips mit dem Titel *Wizards*. Mit einer Reihe von Charakteren aus dem Fantasy-Ambiente macht sich der Spieler auf, das geschundene Land aus den Klauen der abgrundtief bösen Magierin Kun-Mara zu befreien. Eure Mannschaft wächst dabei im Laufe des Spiels zu einer Armee aus weisen Zauberern, geschickten Elfen und schlagkräftigen Kriegern zusammen. Im Einzelspielermodus durchstreift man das unterjochte Königreich, um in einer Mischung aus Echtzeitstrategie, Jump&Run- und Geschicklichkeitselementen mehr als 30 Missionen zu überstehen. Dabei nimmt die Hintergrundgeschichte je nach Spielverlauf überraschende Wendungen. Wer lieber klein anfangen will, kann sich im Trainingsmodus mit den Besonderheiten des Fabelreiches vertraut machen. Zusätzlich zu dem Story-Modus werden eine Reihe Mehrspielermodi wie Capture the Flag, Wizzball oder Gladiators geboten, bei denen bis zu vier Spieler ihr Können unter Beweis stellen können. Einige davon sind erfreulicherweise mit nur einem Modul spielbar. Der Veröffentlichungstermin für die Vereinigten Staaten liegt im Frühjahr 2002. **(jq)**

SENSENMÄNNER Der Tod tritt hier gleich in Massen auf.

Genre: Strategie **Hersteller:** Bits Studios
Internet: www.bitsstudios.com
Termin: Frühjahr 2002 (USA)

Guilty Gear X Advance Edition

GBA **Gemeinsam sind wir stark!**

MYSTISCH Die Hintergründe können sich sehen lassen.

NIMM DAS! Spezialattacken sind wie immer verheerend.

Unter Federführung des Entwicklerteams Arc System Works erscheint das 2D-Beat-'em-Up *Guilty Gear X Advance Edition*. Ähnlich wie beim Klassiker *King of Fighters* ist es auch bei diesem Titel möglich, während des Fights Verstärkung anzufordern. Jedes Team besteht aus drei Prügelknaben. Wird einer eurer Kämpfer gerade so richtig nach Strich und Faden vermöbelt, eilt ein weiterer Kämpfer zu Hilfe. Er kann dann beispielsweise feindliche Attacken abwehren oder sich den Gegner vorknöpfen. Gekonnte Counterattacken des Teammitgliedes sind ebenfalls möglich. Das Anfordern des Beschützers hat allerdings einen Haken: Ruft ihr um Hilfe, vermindert sich die Energie in der Super-Combo-Anzeige um die Hälfte. Damit sind verheerende Spezialattacken erst einmal auf Eis gelegt. Das Spiel wird voraussichtlich im Frühjahr 2002 in Japan erscheinen. **(jq)**

Genre: Beat 'em Up Hersteller: Sammy Internet: www.sammy.co.jp Termin: Frühjahr 2002 (Japan)

Tomb Raider

GCN **Lara Croft kehrt zurück!**

Wie wir aus gut informierten Kreisen erfahren haben, wird Eidos am 17. Dezember im Internet u.a. auf www.eidos.de erste Infos zum nächsten Tomb Raider-Game veröffentlichen. Entwickelt wird das angeblich sensationelle Sequel natürlich von Core Design, erscheinen soll es im November 2002 für PS2, PC, Xbox und (dank der entwicklerfreundlichen Hardware) vermutlich auch GameCube. Die Namensbestandteile „Tomb Raider" und „starring Lara Croft" sind bereits bekannt, welcher Subtitel sich dazwischen die Ehre gibt, wollte unser Informant leider nicht verraten, doch spätestens im Februar werden wir nicht nur den kompletten Titel, sondern auch Eindrücke aus dem Spiel verraten können. Aktuell ist Core Design noch damit beschäftigt, dem ambitionierten PlayStation 2-Titel Herdy Gerdy den letzten Feinschliff zu geben. **(hi)**

Genre: Action-Adventure Hersteller: Eidos Internet: www.eidos.de Termin: November 2002

BABE Lara Croft ist augenscheinlich nach wie vor gut in Form.

Thunderbirds: International Rescue!

GBA **This is a job for International Rescue!**

Skandal! Eine Gruppe niederträchtiger Trittbrettfahrer hat sich in das Outfit und die nachgebauten Karossen des International-Rescue-Teams gezwängt, um in der Verkleidung des Guten die Welt ins Verderben zu stürzen. Schnell wird eine neues, wirklich gutes Rescue-Team gebildet, um den fiesen Schurken das Handwerk zu legen. In der Rolle von Lady Penelope, Parker, Brains oder der Tracy-Familie geht ihr den finsteren Machenschaften auf den Grund. Dabei kommen auch diverse THUNDERBIRDS-Vehikel auf Land, unter Wasser und im Weltraum zum Einsatz. Die mehr als 30 Levels erstrecken sich auf sieben Landschaften. So springen die Protagonisten in einem riesigen Komplex von Plattform oder liefern sich bei einer Art 3D-Weltraum-Shoot-'em-Up heiße Lasergefechte mit den Gegnern. Bei den eingestreuten Schalterrätseln und ähnlichen Knobeleinlagen muss wiederum der Grips angestrengt werden. **(jq)**

Genre: Action Hersteller: SCi
Internet: www.sci.co.uk Termin: Dezember 2001

NACHBAU Dieser peinliche Robocop für Arme ist gleich ein Fall für den Schrottplatz.

TOD DER TÖLE Der niedliche Wauwau möchte mit Patronen gefüttert werden.

KURZ & KNAPP

Capcoms neuer GCN-Titel: Erstmals sind Gerüchte über Capcoms streng geheimes GameCube-Projekt ans Tageslicht gekommen. Bei dem Spiel handelt es sich angeblich um ein Action-Adventure mit dem vorläufigen Titel *Cas Ra*, das unter der Leitung von *Resident Evil*-Schöpfer Shinji Mikami seit September entwickelt wird.

Die spinnen, die Römer: Unter dem Titel *Asterix & Obelix: Jetzt geht's rund* veröffentlicht Infogrames im Februar 2002 eine Mischung aus Beat 'em Up und Jump & Run für den Game Boy Advance. Neben den sechs Levels des Einzelspielermodus wird auch ein Mehrspielermodus mit auf das Modul gepackt.

Spike legt nach: Die Softwareschmiede Spike werkelt bereits mit Hochdruck an einem Nachfolger des gelungenen *Fire Pro Wrestling* für den Game Boy Advance. Das Spiel soll in Japan im März 2002 erscheinen, der Vorgänger ist seit kurzem auch in Deutschland erhältlich.

GBA-Lunar: Im Februar 2002 wird in Japan die GBA-Umsetzung des Rollenspiels *Lunar: Silver Star Story* mit dem Titel *Lunar Legend* veröffentlicht. Die Hintergrundgeschichte weicht ebenso wie das Kampfsystem von der ursprünglichen Version ab, während die Menüs übernommen werden.

Neben den aktuellen deutschen Verkaufscharts für den Game Boy und den Game Boy Color informieren wir euch in dieser Spalte ausführlich und übersichtlich nach Monaten geordnet über die von Herstellerseite angekündigten Neuerscheinungen für den Game Boy Color. Sofern zu einzelnen Titeln ein genaues Erscheinungsdatum bekannt ist, findet ihr dieses in der letzten Listenspalte gesondert ausgewiesen. Zur besseren Orientierung haben wir natürlich auch eine Genre-Einschätzung für jeden Titel vorgenommen.

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland:

1 (Neu) Pokémon Crystal Edition
Nintendo

2 (2) The Legend of Zelda: Oracle of Ages
Nintendo

3 (1) The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Nintendo

4.	(3)	Pokémon – Silberne Edition	Nintendo
5.	(4)	Pokémon – Goldene Edition	Nintendo
6.	(WE)	Harvest Moon 2	Ubi Soft
7.	(5)	Pokémon Trading Card Game	Nintendo
8.	(WE)	Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo
9.	(WE)	Pokémon – Blaue Edition	Nintendo
10.	(Neu)	Die Maus 2	Infogrames

Die Tipps der Redaktion:

Jump & Run
Donkey Kong Country
Ausgabe 11/2000 ..... 91%

Sportspiel
Mario Tennis
Ausgabe 03/2001 ..... 89%

Rollenspiel
Lufia: The Legend Returns
Ausgabe 11/2001 ..... 90%

Denkspiel
Pokémon Puzzle Challenge
Ausgabe 06/2001 ..... 85%

Action-Adventure
Resident Evil Gaiden
Ausgabe 12/2001 85%

Rennspiel
Mickey's Speedway USA
Ausgabe 04/2001 ..... 87%

Was kommt wann?

Titel	Genre	Hersteller	Termin
NOVEMBER			
Antz World Sports	Sport	Big Ben	23. November
Baby Felix: Halloween	Jump & Run	Big Ben	23. November
Disneys Atlantis	Jump & Run	THQ	Anfang November
Disneys Schneewittchen	Adventure	Ubi Soft	22. November
E.T. Digital Planner	Simulation	Ubi Soft	November
F1 Down Force	Rennspiel	Titus	November
Keep the Balance	Puzzle	JoWooD	2. November
Lufia: The Legend Returns	Rollenspiel	Ubi Soft	15. November
Micro Maniacs	Rennspiel	THQ	Anfang November
No Fear Downhill Mountainbiking	Sport	THQ	Anfang November
Planet der Affen	Action-Adventure	Ubi Soft	22. November
Pokémon Crystal Edition	Rollenspiel	Nintendo	November
Resident Evil Gaiden	Action-Adventure	Virgin	November
Santa Claus Junior	Jump & Run	JoWooD	30. November
Scrabble	Puzzle	Ubi Soft	22. November
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Sport	Activision	November
Tiny Toons: Dizzy auf Bonbonjagd	Geschicklichkeit	SWING!	Ende November
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sport	Activision	15. November
DEZEMBER			
Die Völker: Land der Legenden	Action-Adventure	JoWooD	14. Dezember
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	Anfang Dezember
Rayman 2 Forever	Jump & Run	Ubi Soft	13. Dezember
Sesame Street Sports	Edutainment	Ubi Soft	13. Dezember
2002			
David Beckham Fußball	Sport	Ubi Soft	Januar 2002
Der Bär im großen, blauen Haus	Edutainment	Ubi Soft	31. Januar 2002
Die Monster AG	Action-Adventure	THQ	1. Quartal 2002
E.T.: Flucht vom Planeten Erde	Action-Adventure	Ubi Soft	März 2002
E.T. & The Cosmic Garden	Action-Adventure	Ubi Soft	März 2002
Pocket Music	Musikspiel	Ubi Soft	Februar 2002

Rayman 2 Forever

GBC Die Rückkehr des Strahlemanns

Rayman, der kleine Strahlemann und Retter vom Dienst, steht bei euch noch immer hoch im Kurs. Nicht nur die fantastische Game-Boy-Color-Version des ersten Teils, sondern auch der zweite Teil für Nintendo 64, Dreamcast und PlayStation haben den kleinen Kerl sehr weit auf der Beliebtheitsskala nach oben befördert. Da ist es umso schöner, dass man bei Ubi Soft in diesen Tagen eine farbenfrohe Umsetzung der zweiten Episode herausbringt. Systembedingt wird Rayman natürlich nicht in dreidimensionaler Grafik umherlaufen. Dafür hat man sich ein völlig neues 2D-Leveldesign überlegt, das auf der Struktur der „großen" Varianten aufbaut. So werden Freunde von *Rayman 2: The Great Escape* so manches in *Rayman 2 Forever* in der einen oder anderen Veränderung wiedererkennen. Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe schon einen ausführlichen Test eingeplant, aber leider waren die Programmierer noch nicht ganz so weit. Wenn die ersten Screenshots das halten, was sie versprechen, könnte uns beim Test im nächsten Heft ein Riesenhit bevorstehen. **(jrj)**

ENERGIEBÜNDEL Rayman hat keine seiner alten Fähigkeiten verlernt.

KLETTERMAXE Hoffentlich kommt nicht gleich der Besitzer dieses Netzes.

Genre: Jump & Run
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 13. Dezember

RAYMANS RÜCKKEHR Unser kleiner Freund scheint sich auf dem GBC sehr wohl zu fühlen.

McMEDIA®

Gute Zeiten für Game Boy Advance-Besitzer!

Wario Land 4

Wer Warios Abenteuer auf dem Game Boy mochte, wird dieses Spiel für GBA lieben. Phänomenale Grafik, super Animationen und sensationeller Sound auf über 20 riesigen Levels.

89,95 DM

GAME BOY COLOR · NINTENDO 64 · PS2 · PlayStation · Dreamcast · PC CD-ROM · GAME BOY ADVANCE · NINTENDO GAMECUBE · XBOX · DVD VIDEO

Die besten Spiele für alle Systeme kriegst du beim McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe:

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
Tel.: 0 35 83/51 07 38

MCMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt NEU
Tel.: 03 6 72/31 35 95

EICHELKRAUT
Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
Tel.: 03 66 28/8 32 14

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
Tel.: 0 37 35/2 28 10

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
Tel.: 03 38 41/3 23 96

HERRMANN
Juncker Straße 26
16816 Neuruppin NEU
Tel.: 03 391/50 59 24

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
Tel.: 0 46 81/58 04 19

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
Tel.: 0 42 21/9 12 40

GLAUBITZ
Lange Str. 49–51
29378 Wittingen
Tel.: 0 58 31/4 04

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
Tel.: 05193/52740

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
Tel.: 0 51 32/8 28 50

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
Tel.: 0 66 91/9 48 00

SULZER
Affölllerstr. 98
35039 Marburg
Tel.: 0 64 21/96 35 21

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar
Tel.: 0 64 41/4 31 91

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
Tel.: 0 66 21/7 89 66

RUG
Markt 41
36404 Vacha
Tel.: 03 69 62/2 43 36

ÜHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein
Tel.: 03 69 61/7 23 77

JANSEN
Engerstr. 50
47906 Kempen
Tel. 0 21 52/21 67

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
Tel.: 0 21 51/81 78 0

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
Tel.: 0 25 81/41 93

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf
Tel.: 0 25 81/23 96

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
Tel.: 0 54 58/9 31 70

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
Tel.: 0 54 61/93 53 11

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen
Tel.: 0 21 71/4 70 18

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
Tel.: 0 65 43/20 70

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
Tel.: 0 26 25/95 83 14

FLEMMER
Mühlengasse 5 - 7 NEU
57610 Altenkirchen
Tel.: 0 26 81/29 51

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
Tel.: 0 26 62/32 19

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
Tel.: 0 23 81/2 50 68

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geseke
Tel.: 0 29 42/40 93

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
Tel.: 0 61 74/2 20 64

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
Tel.: 0 60 74/2 99 20

MEDIASTORE
Wilhelminenstraße 9
64283 Darmstadt
Tel.: 0 61 51/28 860

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
Tel.: 0 74 71/24 08

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
Tel.: 0 71 61/7 51 15

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen
Tel.: 0 73 62/63 40

E+E GMBH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
Tel.: 0 71 51/7 16 91

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn
Tel.: 0 62 82/92 90 20

ENGELHARD + HERR
Wilh.-Röntgen-Str.1/im E-Center
77656 Offenburg
Tel.: 07 81/2 51 05

HARTWICH
Hauptstr. 44
77704 Oberkirch
Tel.: 0 78 02/22 69

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80335 München
Tel.: 0 89/54 50 75 62

PLANET MEDIA
Frankfurter Ring 83
80807 München
Tel.: 0 89/35 65 21 70

PLANET MEDIA/MONTE VIDEO
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim
Tel.: 08 81/4 14 58

PLANET MEDIA
Stadtplatz 3
84307 Eggenfelden
Tel.: 0 87 21/91 22 30

PLANET MEDIA
Stadtplatz 6
84347 Pfarrkirchen
www.mcmedia.de

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
Tel.: 0 85 71/68 50

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4–6
86150 Augsburg
Tel.: 08 21/31 31 34

KRÖMER
Bahnhofstr. 18
86529 Schrobenhausen
Tel.: 0 82 52/61 92

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf
Tel.: 0 75 52/10 10

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 41 89 89

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 14 89 35

FUN MEDIA NEU
Rothenburger Str. 9
90443 Nürnberg
Tel.: 09 11/28 77 083

GAMES GARDEN
Nürnberger Str. 26
90762 Fürth
Tel.: 09 11/7 41 82 85

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt/Aisch
Tel.: 0 91 61/87 30 60

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen
Tel.: 0 98 22/2 86

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg
Tel.: 09 41/3 75 43

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
Tel.: 09 41/49 09 30

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
Tel.: 0 94 43/73 44

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
Tel.: 0 85 41/39 79

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
Tel.: 03681/722189

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstraße 8
B-4700 Eupen
Tel.: 003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith

McMEDIA ist die starke Gemeinschaft unabhängiger Gamestores mit kompetenter Beratung und exzellentem Service!

Durch den gemeinsamen Großeinkauf erreichen wir attraktive Preise und höchste Aktualität für dich.

McMEDIA-Zentrale, Daimlerring 4,
31135 Hildesheim
Mail: info@mcmedia.de
Web: www.mcmedia.de

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Wegbeschreibung von deiner Wohnung zu deinem McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen. Die Route ist sogar ausdruckbar!

LESER-GALERIE

Hallo, liebe Pokémon-Freaks! Wie immer findet ihr in der Pokémon-Zone alles, was das Herz begehrt, und auch diesmal gibt es tolle Bilder von unseren fleißigen Lesern. Vielen Dank für die zahlreichen Einsendungen! Ihr könnt alles, was mit Pokémon zu tun hat, an folgende Adresse schicken: Computec Media AG • Redaktion N-Zone • Kennwort: Pokémon-Zone • Dr. Mack-Straße 77 • 90762 Fürth. Ihr solltet aber beachten, dass eure Bilder nicht größer als DIN-A4 sein sollten und auf der Rückseite euer Name und Alter notiert sein müssen! In diesem Sinne: Pokémon forever!

HAPPY Pichu genießt mit seinen Freunden einen paradiesischen Sommertag im Freien. Marcel (8) gab sich hier wirklich große Mühe!

GIGANTE Axel Fricke (11) steht voll auf Tyracroc! Tyracroc hingegen steht voll auf N-Zone! Ein Pokémon mit gutem Geschmack, oder?

SCHALENTIER Dieses Scherox von Janosch Ott (10) hat anscheinend Kohldampf und will die anderen Pokémon auffressen. Hoffentlich können sie flüchten!

FLOTTER DREIER Julian Tiemann (10) ist ein großer Fan von Karnimani, Feurigel und Endivie. Die drei haben es ihm so sehr angetan, dass er sie immer wieder zu Papier bringt. Einfach toll!

POWER-DUO Celebi und Lugia könnten verschiedener nicht sein! Marco Sikora (11) findet aber, dass sich gerade die Gegensätze anziehen. Eine gute Einstellung, wie wir finden!

Neue Pokémon-Bundles

HARDWARE **Limitiert und heiß begehrt!**

Seit dem zweiten November stehen zwei neue Hardware/Software-Bundles in den Geschäften. Zum einen hätten wir da das Pokémon Pikachu N64, dem der Klassiker *Super Mario 64* beigelegt ist. Genauso konkurrenzlos wie Marios erstes N64-Game ist auch der Komplettpreis von nur 149 Mark. Die Pokémon Special Edition des Game Boy Color zusammen mit der *Pokémon Crystal Edition* geht für ca. 200 Mark an den Mann. Die beiden Angebote gelten nur, solange der Vorrat reicht!

FÜR FANS Dieses Set solltet ihr euch einmal näher ansehen. Allerdings ist es kein so megatolles Schnäppchen wie das N64-Bundle.

GÜNSTIG Bei dem Preis lohnt sich das Bundle auf jeden Fall. Nur, solange der Vorrat reicht!

Pokémon Center in New York!

NEWS **Shopping vom Feinsten**

Der erste Pokémon Center außerhalb Japans hat am 16. November seine Pforten geöffnet. Auf über 1.200 Quadratmetern können sich Pokémon-Fans mit allem eindecken, was das Sammlerherz begehrt. Der Shop umfasst zwei Stockwerke und bietet für jeden Geldbeutel etwas. Sogar eine elektrische Gitarre im Pokémon-Design ist zu haben – zum stolzen Preis von 1.600 US-Dollar! Wer nicht extra nach New York reisen möchte, sollte sich mal diese Web-Site ansehen: www.pokemoncenter.com.

TODSCHICK Der Pokémon-Center befindet sich im weltbekannten Rockefeller Center. Eine der feinsten New Yorker Adressen. Hut ab!

Pokélele

GERÜCHT **Was führt Nintendo im Schilde?**

Nintendo of America hat – wie jetzt bekannt wurde – ein neues Patent angemeldet. Hierbei wird alles abgedeckt, was mit Musikinstrumenten und artverwandten Produktgruppen zu tun hat. Der Name Pokélele taucht auch auf und erinnert sicher nicht zufällig an das Wort Ukulele (das ist eine Art Miniatur-Gitarre). Dies lässt eigentlich nur einen Schluss zu: Pokémon + Ukulele = Pokélele. Anscheinend plant man im Hause Nintendo, ein Musik-Spiel auf den Markt zu bringen. Vielleicht mit einem Zusatz-Controller in Ukulelen-Form? Auf unsere Anfrage hin konnte uns Nintendo aber nichts zu dem Thema sagen. Wir halten euch natürlich auf dem Laufenden!

MUSIKALISCH Ob Mauzi schon mal für seinen Pokélele-Auftritt übt? Dies ist übrigens die erste GCN-Pokémon-Demo.

LESERBRIEFE

Hideeho, N-Zone!
Könnt ihr mir mit meinem Problem vielleicht weiterhelfen? Ich habe mir im Türkei-Urlaub ein Pokémon-Modul gekauft, das sowohl *Pokémon Gold* als auch *Pokémon Silber* enthält! Zuerst habe ich mich über das Schnäppchen gefreut, aber jetzt kann ich nicht mehr abspeichern! Was soll ich tun?

Euer Thomas Geller (13)

N-ZONE Hallo, Thomas!
Tja, da bist du leider auf eine Raubkopie hereingefallen. Besonders im Ausland findet man solche Kopien in Massen. Die Kopien fallen durch ihre billige Verarbeitung auf und bringen dir nur Ärger. Meistens ist nämlich irgendwas defekt, so wie in deinem Fall. Man kann nicht abspeichern oder das Spiel stürzt ständig ab. Leider sind die Raubkopien aber oft so professionell gemacht, dass optisch auf den ersten Blick kein Unterschied zu sehen ist. Deshalb: Augen auf beim Software-Kauf!

TIPPS & TRICKS

Pokémon Crystal

Mir ist etwas sehr Interessantes aufgefallen! In *Pokémon Gold* und *Silber* konnte Kurt nur einen Pokéball pro Tag herstellen. In *Pokémon Crystal* hingegen kann er mithilfe seiner Enkelin täglich bis zu 99 Pokébälle fabrizieren!

René Klier (14)

HERZLICHEN DANK

Robert Arling – Dion Bogden – Senta Dittrich – Achim Deberlein – Raul Eschenbach – Thomas Franke – Alen Findal – Ernst Hildebrand – Michael Haussen – Frank Hutter – Ilja Kemper – Klaus Lindner – Henning Niemann – Gerhard Pröll – Fritz Prinkell – Timo Schauer – Richie Tannberger – Jens Winnetrop

➤ Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

➤ Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an:
COMPUTEC MEDIA – Redaktion N-Zone,
Kennwort: Pokémon Zone,
Dr-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
oder an:
ahmet.iscituerk@computec.de

Hier findet ihr eine Übersicht der wichtigsten, angekündigten, ersehnten und überhaupt beliebtesten Pokémon-Artikel! So seid ihr immer bestens auf dem Laufenden, damit ihr keine Neuerscheinung verpasst und immer wisst, was wann zu haben ist. Neuerdings dürft ihr auch Bilder zu den interessantesten Artikeln bewundern. Wir hoffen, dass es euch gefällt!

Pokémon Puzzle Challenge

Pokémon Gold

Pokémon Crystal

Bereits erhältlich

GAMES

Titel	Produkt	Preis	Termin
Pokémon Crystal	GBC	Ca. DM 80,-	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium 2 (Gold/Silber)	N64	DM 139,-	Bereits erhältlich
Pokémon Puzzle Challenge	GBC	DM 80,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	DM 80,-	Bereits erhältlich
Pokémon Rote/Blaue Edition	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelbe Edition	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pinball + Rumble Pak	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Trading Card Game	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium +Transfer Pak	N64	DM 149,-	Bereits erhältlich
Pokémon Snap	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Puzzle League	N64	DM 139,-	Bereits erhältlich

MUSIK

Pokémon – Das Hörspiel zur Serie	CD/MC	Ca. DM 30,-	Bereits erhältlich
Pokémon – Die Johto Reisen	Musik-CD	DM 34,99	Bereits erhältlich
Pokémon-Serien-Soundtrack	Musik-CD	DM 34,99	Bereits erhältlich
Pokémon-1-Soundtrack	Musik-CD	DM 30,99	Bereits erhältlich
Pokémon-2-Soundtrack	Musik-CD	DM 31,99	Bereits erhältlich
Pokémon-3-Soundtrack	Musik-CD	Ca. DM 30,-	Bereits erhältlich

FILME

Pokémon – Der Film	Video-Kassette	DM 35,-	Bereits erhältlich
Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen	Video und DVD	DM 30,-/45,-	Bereits erhältlich
Pokémon 3 – Im Bann der Icognito	Video und DVD	DM 30,-/45,-	Bereits erhältlich

HARDWARE

Special Pokémon Edition GBC	Handheld	DM 149,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu N64	Konsole	DM 249,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu Color	Pedometer	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pikachu Link-Kabel	Link-Kabel	DM 29,95	Bereits erhältlich

Pokémon Pikachu Color

Pokémon mini

Pokémon Pikachu N64

Kommt demnächst

Titel	Produkt	Preis	Termin
Pokémon 4	Kinofilm	–	Nicht bekannt
Card-e Reader	Hardware	–	Frühjahr 2002
Pokémon mini	Hardware	–	Frühjahr 2002

Die beliebtesten Pokémon-Produkte

Titel	Produkt	Preis
1. Pokémon Crystal	GBC	DM 80,-
2. Pokémon Stadium 2	N64	DM 140,-
3. Pokémon Gold/Silber	GBC	DM 80,-
4. Pokémon Stadium inkl. Transfer Pak	N64	DM 149,-
5. Pokémon Puzzle Challenge	GBC	DM 80,-

Die meistgewünschten Pokémon-Produkte

Titel	Produkt	Preis	Termin
1. Pokémon Crystal	GBC	Ca. DM 80,-	Bereits erhältlich
2. Pokémon Stadium 2	N64	Ca. DM 140,-	Bereits erhältlich
3. Card-e Reader	Hardware	Nicht bekannt	Frühjahr 2002
4. Pokémon mini	Hardware	Nicht bekannt	Frühjahr 2002
5. Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Ca. DM 80,-	Bereits erhältlich

X-MAS-HITS!

Weihnachten steht vor der Tür und natürlich auch die bange Frage: Was soll ich mir schenken lassen? Bevor irgendein Verwandter blindlings mit dem nächstbesten Lizenztitel ankommt, der von einer 80er-Wertung so weit entfernt ist wie die Weihnachtsgans vom Vogelpark Walsrode, haben wir für euch die absoluten Krachertitel herausgesucht. Zusätzlich findet ihr noch einen Tipp für das ultimative Zweitpräsent.

POKÉMON

Platz 1: Pokémon Stadium 2

Jetzt wollen wir doch mal sehen, wie gut ihr eure Lieblinge im vergangenen Jahr trainiert habt. Mit *Pokémon Stadium 2* könnt ihr die *Gold/Silber*-Racker nicht nur in die Arena schicken, sondern auch in groß auf dem Fernseher bewundern.

N-Zone-Wertung: 90%, Test in Ausgabe 10/2001, Preis: DM 139,95
Dazu empfehlen wir: einen Großbildfernseher

Platz 2: Pokémon Crystal Edition

Misty hat sich durchgesetzt! Ab sofort gilt die Gleichberechtigung unter den Pokémon-Trainern. Denn neben einer Vielzahl an neuen Features könnt ihr bei der *Pokémon Crystal Edition* auch endlich eine Heldin in große Abenteuer schicken.

N-Zone-Wertung: 94%, Test in Ausgabe 11/2001, Preis: ca. DM 80,-
Dazu empfehlen wir: einen Misty-Pappaufsteller in Lebensgröße (yeah!)

Platz 3: Pokémon Pikachu Color

Ihr seid hyperaktiv? Ihr könnt nicht einen Moment lang still sitzen? Bei dem Gedanken an Pikachu werdet ihr zappelig? Dann wünscht euch doch das *Pokémon Pikachu Color* und wandelt eure überschüssige Energie in Extras für die Pokémon um.

Preis: DM 69,-
Dazu empfehlen wir: eine Palette Red Bull

NINTENDO 64

Platz 1: Paper Mario

Ihr mögt Rollenspiele, Jump & Runs und auch Action-Adventures? Klasse, dann seid ihr bei *Paper Mario* genau richtig. Dieses Spiel ist genau das Highlight, um die Ära des N64 würdevoll zu beenden und die Wartezeit auf den GameCube zu verkürzen.

N-Zone-Wertung: 90%, Test in Ausgabe 10/2001, Preis: Ca. DM 130,-
Dazu empfehlen wir: einen kleinen Gedächtnisaltar für das N64

Platz 2: Tony Hawk's Pro Skater 2

Auf der Straße liegt Schnee und die städtische Halfpipe ist zugefroren? Glücklicherweise könnt ihr mit *Tony Hawk's Pro Skater 2* auf dem N64 trotzdem losskaten. Und das, ohne gleich festzufrieren oder mit Prellungen rechnen zu müssen.

N-Zone-Wertung: 91%, Test in Ausgabe 09/2001, Preis: DM 119,95
Dazu empfehlen wir: einen Sturzhelm und eine Packung Gelenksalbe

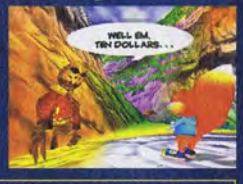
Platz 3: ExciteBike 64

Sollte es da draußen doch noch irgendjemanden geben, der dieses megageniale Rennspiel noch nicht hat, dann ist jetzt die Gelegenheit: Wünscht es euch von euren Verwandten und vergesst spätestens bei der Wüstenrallye das miese Winterwetter.

N-Zone-Wertung: 86%, Test in Ausgabe 06/2001, Preis: DM 139,95
Dazu empfehlen wir: einen 5-Liter-Kanister Super-Plus

Platz 4: Conker's Bad Fur Day

Wart ihr auch alle schön brav? Ganz schön anstrengend, was? Wenn aber zur Belohnung *Conker's Bad Fur Day* auf dem Gabentisch liegt, könnt ihr die ganzen angestauten Boshaftigkeiten rauslassen, ohne die Ostergeschenke zu gefährden.



N-Zone-Wertung: 89%, Test in Ausgabe 04/2001, Preis: DM 179,95
Dazu empfehlen wir: einen Gutschein für einen Benimm-Kurs

Platz 5: Mario Party 3

Bevor an den Festtagen wieder die alten Brettspiele rausgekramt werden, lasst euch lieber *Mario Party 3* schenken. Hier gibt es mindestens genauso viel Spaß und der Würfel läuft nicht Gefahr, unterm Sofa zu verschwinden.

N-Zone-Wertung: 84%, Test in Ausgabe 11/2001, Preis: DM 109,95
Dazu empfehlen wir: vier lustige Partyhüte

GAME BOY ADVANCE

Platz 1: Wario Land 4

Er gewinnt keinen Schönheitspreis, steht täglich mit dem falschen Bein auf und hat zu guter Letzt auch noch Mario vom Jump&Run-Thron geschubst. Auch in seinem vierten Spiel protzt der Unsympath mit tollem Leveldesign und frischen Ideen. Dieses Spiel muss einfach auf dem Gabentisch liegen.

N-Zone-Wertung: 89%, Test in Ausgabe 11/2001, Preis: ca. DM 90,-
Dazu empfehlen wir: eine hässliche Krawatte und eine lila Gummihose

Platz 2: Mario Kart: Super Circuit

Der Ur-Vater der Fun-Racer ist wieder da und hat nichts von seiner tollen Spielbarkeit eingebüßt. Dank des genialen Multiplayer-Modus hat auch die gesamte Familie etwas davon. Aber Vorsicht: Spätestens am zweiten Weihnachtstag knackt der vergessene Cousin dritten Grades eure Bestzeiten.

N-Zone-Wertung: 91%, Test in Ausgabe 09/2001, Preis: ca. DM 90,-
Dazu empfehlen wir: eine Cabrio-Brille und Autofahrerhandschuhe

Platz 3: Castlevania: Circle of the Moon

Die dunkle Jahreszeit schreit eigentlich geradezu nach einem düsteren Spiel. Hier haben unsere Tests bewiesen, dass das *Castlevania*-Feeling sich besonders im Winter richtig gut entfalten kann. Unsere Empfehlung: Geht in die schummrige Ecke hinter dem Tannenbaum.

N-Zone Wertung: 86%, Test in Ausgabe 07/2001, Preis: DM 109,95
Dazu empfehlen wir: einen Knoblauch-Zopf

Platz 4: Gradius Advance

Wenn ein wutentbrannter, frustrierter Schrei das Festtagsmahl unterbricht, dann lag bestimmt *Gradius Advance* unterm Tannenbaum. Wer aber zum Fest der Liebe auch mal andere Emotionen erfahren will, muss sich unbedingt die hammerharten Levels dieses Spiels geben.

N-Zone-Wertung: 84%, Test in Ausgabe 11/2001, Preis: DM 109,95
Dazu empfehlen wir: Beruhigungstabletten

Platz 5: Lady Sia

Das ist wirklich typisch für Weihnachten: Alle Freunde sind irgendwie familiäre Verpflichtungen eingegangen und kein Mädchen hat Zeit für ein Rendezvous. Macht nix: Wünscht euch einfach *Lady Sia* und geht während der partylosen Zeit mit der blonden Anime-Schönheit auf T'soa-Jagd.

N-Zone-Wertung: 85%, Test in Ausgabe 11/2001, Preis: DM 109,95
Dazu empfehlen wir: eine blonde Gummipuppe

GAME BOY COLOR

Platz 1: The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons

Keine falsche Bescheidenheit: Wünscht euch gleich die beiden Episoden zusammen! Dann könnt ihr auch endlich selber die alles entscheidende Frage beantworten: Welcher Teil ist besser? *Ages* oder *Seasons*?

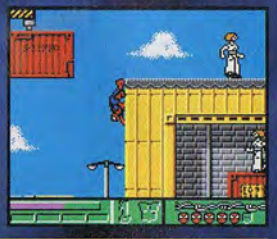
N-Zone-Wertung: 94%, Test in Ausgabe 10/2001, Preis: DM 139,90
Dazu empfehlen wir: einen Monat Urlaub beziehungsweise schulfrei

Platz 2: Lufia: The Legend Returns

Tja, da haben es wohl die beiden GBA-Konkurrenten *Breath of Fire* und *Golden Sun* nicht mehr rechtzeitig zum Weihnachtsfest geschafft, was? Aber keine Bange, liebe RPG-Freunde – mit *Lufia* könnt ihr über die Festtage wunderschönst durch verzauberte Türme marschieren und Monster plätten.

N-Zone-Wertung: 90%, Test in Ausgabe 11/2001, Preis: DM 69,95
Dazu empfehlen wir: eine Lederrüstung und ein Bastardschwert

Platz 3: Spider-Man 2: The Sinister Six



Klebrige Finger vom zu vielen Lebkuchenfuttern? Das ist noch lange nichts gegen *Spider-Man*. Wir wissen zwar nicht, was er vor langen Jahren mal angefasst hat, aber sein zweites Spiel ist eine echt tolle Dreingabe für den weihnachtlichen Naschteller.

N-Zone-Wertung: 84%, Test in Ausgabe 08/2001, Preis: DM 69,95
Dazu empfehlen wir: eine Rolle doppelseitiges Klebeband

Platz 4: Wendy: Every Witch Way

Unterschätzt Wendy bloß nicht! Die kleine Hexe hat nämlich einen vielseitigen Zauberstab und kann sogar an der Decke laufen. Viele grandiose, neue Einfälle heben das Jump & Run aus der Masse der Konkurrenz hervor. Der Geheimtipp unter den Geschenk-Ratschlägen.

N-Zone-Wertung: 83%, Test in Ausgabe 11/2001, Preis: DM 69,95
Dazu empfehlen wir: eine Reise zum Blocksberg

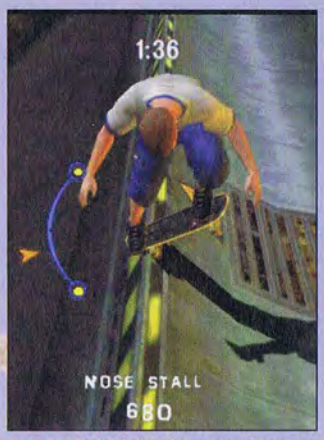
Platz 5: Santa Claus Junior

Endlich mal wieder ein typischer Weihnachtstitel! Bei *Santa Claus Junior* könnt ihr euch selber mal den roten Mantel des Geschenkebringers überstreifen und auf Entdeckungstour am Nordpol gehen. Nur absolute Feiertags-Muffel werden sich über dieses Spiel nicht freuen.

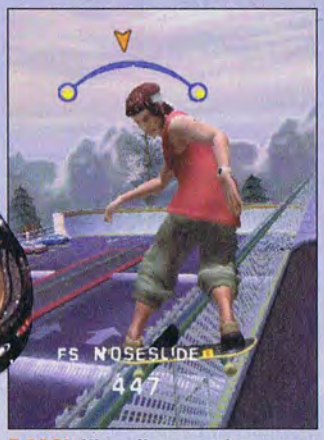
N-Zone-Wertung: 83%, Test in Ausgabe 12/2001, Preis: DM 69,95
Dazu empfehlen wir: einen Sack Pulverschnee

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Der einzige Funsport-Titel, der besser ist als THPS 2, steht in den Startlöchern: Tony Hawk's Pro Skater 3! Die Entwickler versprechen noch mehr Skater, noch mehr Tricks und noch mehr Spaß!



NOSE STALL Gut performte Tricks sind das A und O.



COOL Hier gibt es mehr zu entdecken, als ihr glaubt.

STANDARDS Viele der neuen Tricks gehören eher zu den einfacheren Übungen.

Als *Tony Hawk's Pro Skater* zum ersten Mal angekündigt wurde, hätte noch niemand zu träumen gewagt, dass sich Activisions Skater-Spektakel zum Millionenseller mausern würde. Just nachdem der Titel dann erschienen war, stand die Spielwelt Kopf und selbst Funsport-Muffel konnten sich der Faszination des Titels nur schwer entziehen. Den Entwicklern gelang das Kunststück, eine perfekte Mischung aus abgefahrener Action und einer klitzekleinen Prise Realismus abzuliefern. Zwar kommt es im echten Leben eher selten vor, dass man 30-Meter-Sprünge auf seinem Skateboard lebend übersteht, aber zumindest die Skateboarder selbst und deren haarsträubende Moves entstammen der Wirklichkeit. Und genau diese Mischung machte die *Tony Hawk's Pro Skater*-Reihe so einzigartig. Der dritte Teil bietet mehr von alledem – mehr Skater, mehr Grafik-Power, mehr Tricks und mehr Action. Vor allem was die optischen Fortschritte betrifft, werdet ihr überrascht sein. Während der zweite Teil der Trilogie gegenüber dem Vorgänger kaum grafische Verbesserungen zu bieten hatte, wurde diesmal wirklich aus dem Vollen geschöpft. Die Skater bestehen jetzt aus mehr Polygonen und wirken dadurch viel detaillierter, was sich auch in den Animationen widerspiegelt. Wenn euer Heißsporn nach einem Sturz vom Hausdach lebensecht den Beton küsst, dann möchte man manchmal gar nicht hinsehen. Genauso abwechslungsreich wie die Sturz-Animationen ist das Gameplay. Gerade noch versucht man beim Trick-Contest die Punktrichter zu beeindrucken und einen Augenblick später löst man mit seinem Skateboard ein fettes

Erdbeben aus. Dies bleibt natürlich nicht ohne Folgen, denn nachdem sich die Lage beruhigt hat, erwartet euch ein Bild der Verwüstung. Eine komplette Brücke wurde dadurch zum Einsturz gebracht und kann jetzt von euch befahren werden, um luftige Höhen zu erreichen. Ihr legt einen coolen Grind über das Brückengeländer hin und wechselt mit einem eleganten Sprung auf das Dach eines Wohnhauses. Doch auch die anderen Levels strotzen nur so vor absolut abgespacten Ideen. So gilt es etwa, eine Axt von einem Hausdach zu hölen, um sie dann einem netten Herrn zu übergeben. Aus Dankbarkeit legt der Gute mit dem Hackebeil eine komplette Holzwand in Schutt und Asche und öffnet euch damit einen Zugang zu einem versteckten Areal. Egal wie „normal" eure Umgebung auch aussehen mag – in diesem Spiel wird selbst die langweilige Vorstadt zum gigantischen Spielplatz und eurer Fantasie sind fast keine Grenzen gesetzt.

KUNSTSTÜCK Wer solch einen Special-Grind hinlegt, sahnt richtig dick ab! Aber nur eine falsche Bewegung und die Gesichtstexturen eures Skaters müssen neu berechnet werden.

Da kommt was auf euch zu!

Es gibt kaum ein Objekt, das sich nicht für eure Zwecke missbrauchen ließe. Bäume, Autos, Häuser, ja sogar ganze Feuerwehrlöschzüge könnt ihr als Rampe zweckentfremden! Laut Activision will man sich nicht mit einer einfachen Umsetzung der PlayStation-2-Fassung zufrieden geben. Die Entwickler versprechen eine überarbeitete Grafik, die perfekt auf die Stärken des GameCube abgestimmt werden soll. So wird *THPS 3* auch FSAA (Full Screen Anti-Aliasing) bieten, welches das berüchtigte Kantenflimmern eliminiert. Laut Producer Scott Pease dürfen sich GCN-Besitzer außerdem auf noch flüssigere Animationen und detailliertere Objekte freuen. Ob die GameCube-Fassung auch spielerische Änderungen bietet, konnte man uns allerdings noch nicht sagen. Doch auch so stellt *THPS 3* einen Titel dar, der definitiv auf unserer Most-Wanted-Liste steht! Da die coole Skate-Sim zum US-Launch des GameCube erscheint, werden wir euch schon in der nächsten Ausgabe einen Import-Test präsentieren können!

Ahmet Iscitürk

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Tony Hawk's Pro Skater 3*
Genre: ..... *Skateboarding*
Spieler: *1-2*
Speichern: ..... *MemoryCard*
Umfang: ..... *9+ Levels*
Hersteller: ..... *Activision*
Sprache: ..... *Englisch*
Termin: ..... *März 2002*
Preis: ..... *Nicht bekannt*
Internet: ..... *www.activision.com*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Ein Pflicht-Titel – nicht nur für Funsport-Fans !

SAUBER! Optisch geht THPS 3 einen Riesenschritt weiter als beide Vorgänger. Alle Objekte wirken jetzt viel detaillierter als zuvor.

LOS ANGELES Der idyllische Schein trügt. In Kürze wird ein fettes Erdbeben diese weltbekannte Stadt in Schutt und Asche legen.

Cooles Game?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

BLOODY ROAR EXTREME

WERWOLF Dieses Kuscheltier ist nicht nur sauschnell, sondern auch bärenstark!

Beat-'em-Up-Fans dürfen losjubeln, denn Hudson lässt seine wilden Kampfbestien schon bald auf den GameCube los!

Während das N64 so gut wie gar nicht von PlayStation-Umsetzungen profitieren durfte, sieht die Sache für Nintendo-Fans jetzt ganz anders aus. Sämtliche Third-Party-Hersteller stehen Schlange, um ihre Titel auch auf dem GameCube vermarkten zu können. Auch Hudson hat die Zeichen der Zeit erkannt und arbeitet an einem Ableger der erfolgreichen Prügelspiel-Reihe *Bloody Roar*. Die GameCube-Fassung basiert auf dem dritten Teil der Klopperei, welcher vor einiger Zeit für die PlayStation 2 erschien. Glücklicherweise haben wir es nicht mit einer einfachen Umsetzung zu tun, denn laut Hersteller will man die PS2-Version in jeder Hinsicht überflügeln. Vor allem grafisch soll *Bloody Roar Extreme* einiges hermachen und die ersten Screenshots bestätigen dies durchaus. Das Gameplay bleibt gewohnt einsteigerfreundlich und verzichtet auf komplexe Tastenkombinationen, die ihr monatelang studieren müsst. *Bloody Roar Extreme* bietet kompromisslose Action und brennt ein Effektfeuerwerk ab, dass euch schwarz vor Augen wird!

ABREIBUNG Yugo landet einen Treffer nach dem anderen und seine Beast-Change-Leiste lädt sich auf. Achtet auf die coolen Effekte!

Weck das Monster in dir!

Das Besondere an Hudsons Watschen-Orgie ist, dass sich sämtliche Fighter per Knopfdruck in abgefahrene Ungetüme transformieren können. Am unteren Bildschirmrand befindet sich ein kleiner Balken, der sich stetig auflädt. Sobald diese Leiste gut gefüllt ist, dürft ihr den Beast-Change-Befehl geben. Euer Protagonist verwandelt sich so in eine reißende Bestie, wodurch seine Siegchancen erheblich steigen. Ein weiteres Schmankerl ist die Möglichkeit, euren Gegner mit einem fetten Special aus dem Ring zu befördern. Da die Arena meist von Wänden oder Gittern umgeben ist, werden diese Hindernisse übrigens gleich mit zerlegt! Das Ganze wurde zudem filmreif in Szene gesetzt und mit satten Soundeffekten garniert. Wenn euch Nintendos *Super Smash Bros. Melee* etwas zu kindisch ist, dann dürfte *Bloody Roar Extreme* genau das Richtige für euch sein!

BEAST CHANGE Der Verwandlungsprozess sieht genial aus.

Ahmet Iscitürk

PRÄCHTIG Die Charaktere wurden sehr schön in Szene gesetzt und strotzen nur so vor Details.

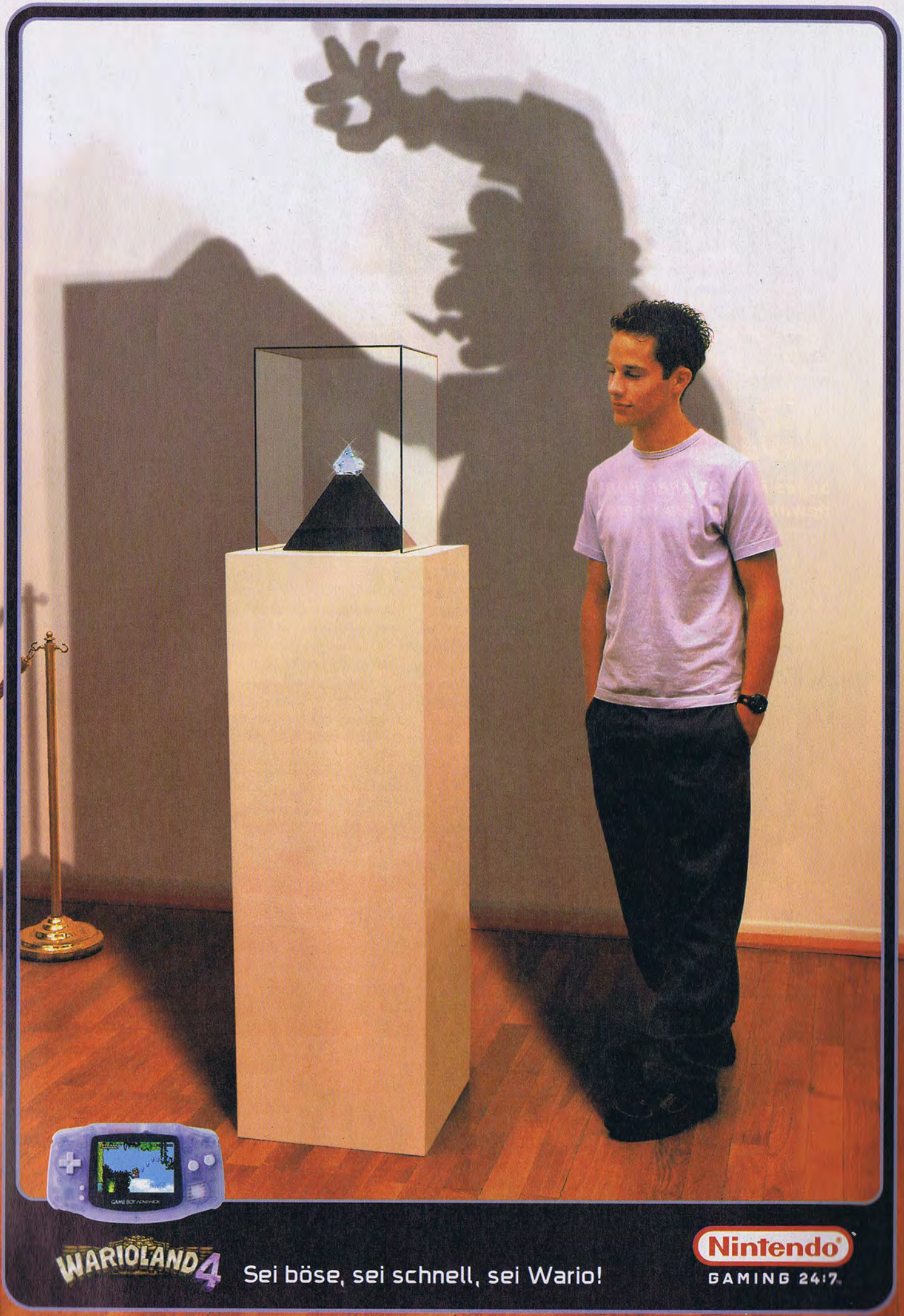
HEFTIG Nachdem sich Heißsporn Yugo in einen Wolf verwandelt hat, ist er kaum aufzuhalten!

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Bloody Roar Extreme
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Speichern:	MemoryCard
Umfang:	14+ Kämpfer
Hersteller:	Hudson
Sprache:	Englisch/Japanisch
Termin:	1. Quartal 2002
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.hudson.co.jp
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Tierisch gute Keilerei mit rasantem Gameplay. Das könnte wirklich ein Knaller werden!

www.gameboyadvance.de



© 2001 Nintendo. TM & ® Trademarks of Nintendo.

SCHNITTSTELLE Sonic verfrachtet einen Chao auf den Game Boy Advance.

IRRES TEMPO Der böse Shadow ist dem Helden Sonic absolut ebenbürtig.

VERFOLGUNGSJAGD Gleich im ersten Level wird Sonic von einem riesigen LKW verfolgt.

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Segas Maskottchen kommt langsam, aber gewaltig. Für den GameCube wird der Igel nochmal gehörig aufgemotzt.

GBA-CHAO Der kleine Chao fühlt sich auf dem GBA wohl.

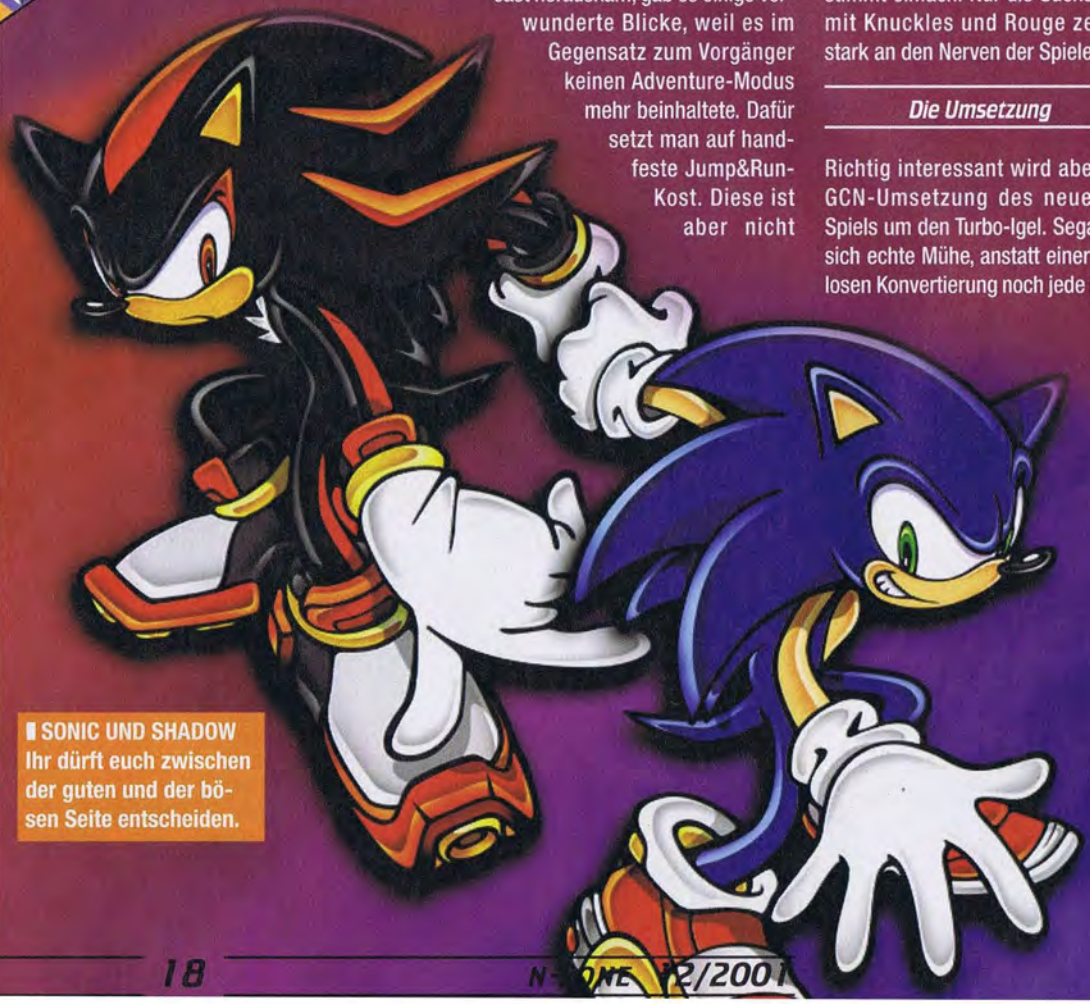
FÜTTERUNGSZEIT Die Chaos auf dem GBA haben Hunger.

Warum müssen eigentlich immer die Guten gewinnen? Wäre es nicht mal schön, als Bösewicht durch die Gegend zu ziehen und die Weltherrschaft an sich zu reißen? Bei *Sonic Adventure 2 Battle* wird dies endlich möglich. Neben den glorreichen Helden des *Sonic*-Universums kann man sich am Anfang für den Pfad der bösen Spieler entscheiden. So bleibt es euch überlassen, ob ihr an der Seite von Sonic, Knuckles und Tails streitet oder die Welt in Form von Dr. Robotnik, Shadow und Rouge unsicher macht. Als das Spiel im Sommer für den Dreamcast herauskam, gab es einige verwunderte Blicke, weil es im Gegensatz zum Vorgänger keinen Adventure-Modus mehr beinhaltete. Dafür setzt man auf handfeste Jump&Run-Kost. Diese ist aber nicht von schlechten Eltern. Ihr prescht mit Sonic oder Shadow mit vollen Karacho durch achterbahnartige Levels oder begebt euch mit Dr. Robotnik oder Tails im Mechroboter auf Erkundungstour. Der Spielspaß stimmt einfach. Nur die Suchspiele mit Knuckles und Rouge zerren stark an den Nerven der Spieler.

Die Umsetzung

Richtig interessant wird aber die GCN-Umsetzung des neuesten Spiels um den Turbo-Igel. Sega gibt sich echte Mühe, anstatt einer lieblosen Konvertierung noch jede Menge Extras einzubauen. Während man sich um die neuen Mehrspielermodi noch etwas bedeckt hält, sind mittlerweile schon einige Informationen zur Kompatibilität zum Spiel *Sonic the Hedgehog Advance* für den GBA durchgesickert. Schnittpunkt dieser beiden Spiele werden die kleinen Kreaturen namens Chaos sein. Die knuffigen Lebewesen findet ihr versteckt in einigen Levels, ihr könnt sie aufziehen und in eigene Abenteuer schicken. Das Training findet auf dem GBA statt, wo für die Kleinen extra Speicherplätze vorhanden sind. Sonics Nintendo-Start wirkt fast perfekt durchgeplant. Wenn man jetzt noch einige Fehler im Spieldesign des Vorbildes ausbügelt, steht uns ein bombastisches Igel-Erlebnis bevor.

Jean-Reiner Jung



SONIC UND SHADOW Ihr dürft euch zwischen der guten und der bösen Seite entscheiden.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Sonic Adventure 2 Battle
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-2
Speichern:	MemoryCard und Sonic-Modul
Umfang:	30 Levels
Hersteller:	Sega
Sprache:	Japanisch
Termin:	Dezember (Japan)
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.sega-europe.com
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Gut oder böse? Alleine oder Multiplayer? Geschwindigkeitsrausch oder Chao-Zucht? Sonic bietet alles.

Theo Kranz e-TAINMENT e.Kfm.

Fachversand für elektronische Unterhaltung

Laden: Theo KRANZ GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

Versand:
Theo Kranz
e-tainment e.Kfm.
Juliuspromenade 9/11
97070 Würzburg
Tel: 0931-32916-11

GAME BOY COLOR

Hardware

GameBoy Color	DM 144,-	€ 74,90

Zubehör

Action Replay Xtreme	DM 58,-	€ 29,95
Battery Pack Color + Netzteil	DM 19,-	€ 9,95
Linkkabel universal - orig.	DM 19,-	€ 9,-

Pokémon Crystal
DM 78,14 € 39,95

Resident Evil Gaiden
DM 68,96 € 34,95

Software

Antz - World Sportz	Nov.'01	DM 58,-	€ 29,95
Baby Felix: Helloween	Nov.'01	DM 58,-	€ 29,-
Fish Files	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,-
Harry Potter - Stein d. Weis.	Nov.'01	DM 87,-	€ 44,90
Micro Maniacs		DM 68,-	€ 34,-
New Addams Family		DM 68,-	€ 34,95
New York Race 2215	Nov.'01	DM 68,-	€ 34,95
Planet der Affen	Nov.'01	DM 68,-	€ 34,95
Pokemon Crystal Edition	Nov.'01	DM 78,-	€ 39,95
Power Rangers Time Force		DM 68,-	€ 34,-
Resident Evil Gaiden	Dez.'01	DM 68,-	€ 34,95
Schneewittchen (inkl. Figur)	Nov.'01	DM 78,-	€ 39,95
Shaun Palmer's Pro Snowb.	Nov.'01	DM 68,-	€ 34,-
Spidermen 2	Nov.'01	DM 68,-	€ 34,95
Tigger's Honey Safari	Dez.'01	DM 68,-	€ 34,-
Tony Hawks Pro Skater 2	Nov.'01	DM 68,-	€ 34,95
Völker - Länder der Legenden		DM 68,-	€ 34,95
Zelda - Oracle of Ages/Seasons		DM 68,-	€ 34,95

NINTENDO 64

Zubehör

Control Pad - orig.	DM 58,-	€ 29,95
Expansion Pak - orig.	DM 58,-	€ 29,-
Transfer Pak - orig.	DM 39,-	€ 19,95

Pokémon Stadium 2
DM 136,91 € 69,95

Mario Party 3
DM 107,47 € 54,95

Software

Banjo & Kazooie		DM 87,-	€ 44,-
Banjo-Tooie		DM 136,-	€ 69,95
Conker's Bad Fur Days		DM 136,-	€ 69,95
Kirby 64 - The Crystal Shards		DM 107,-	€ 54,-
Lylat Wars - Player's Choice		DM 68,-	€ 34,-
Mario Kart 64 - Player's Choice		DM 68,-	€ 34,-
Mario Party 3	Nov.'01	DM 107,-	€ 54,95
Mario Tennis		DM 78,14	€ 39,95
Mickey's Speedway USA		DM 136,-	€ 69,-
Paper Mario		DM 136,-	€ 69,-
Pokemon Snap		DM 107,-	€ 54,95
Pokemon Stadium inkl. Transfer Pak		DM 136,-	€ 69,-
Pokemon Stadium 2		DM 136,-	€ 69,95
Tony Hawk's Pro Skater		DM 107,-	€ 54,95
Legend of Zelda: Ocarina of Time		DM 107,-	€ 54,-
Legend of Zelda: Majora's Mask		DM 136,-	€ 69,95
Spieleberater Zelda: Majora's Mask		DM 25,-	€ 12,-

Sonderangebot
Portofreie Sonderlieferung: Keine Verpackungs- und Versandkosten, lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die NN-Gebühren.
Top-Titel
Budget-Titel: Toptitel zum kleinen Preis
Neuerscheinung
Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung

Schnell, schneller, Theo Kranz e-TAINMENT: Unser besonderer **Schnellservice**: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch **am gleichen Tag** unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei***! Nutzen Sie unseren **Vorbestell-Service:** Sie zahlen höchstens Portogebühren für die erste Lieferung, die Nachlieferungen sind **portofrei***! **Versandkosten** innerhalb Deutschlands: **Post** Nachnahme: € 2,95 (DM 5,77) zzgl. Nachnahmegebühr, **UPS** Nachnahme: € 9,95 (DM 19,46). Bei **Vorkasse** (nur Euroscheck bis € 200,- (DM 391,17): € 2,95 (DM 5,77). Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die Nachnahmegebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt. *gilt nicht für Ausland. Fordern Sie unser kostenloses Magazin mit an Sie adressiertem und mit € 1,53 (DM 3,-) frankiertem Rückumschlag (DIN C 5) an!

Theo KRANZ ist zurück!

Bereits 1990 wurde Theo Kranz Versand zum ersten Mal zum Versandhändler des Jahres gewählt, und viele weitere Auszeichnungen folgten. Das Motto, das zum Erfolg führte, war eigentlich ganz einfach: Unsere Kunden zufriedenzustellen. Doch die beste Bestätigung für die Richtigkeit dieses Mottos sind die vielen Anrufe und Zuschriften ehemaliger Kunden mit dem Tenor: Wir vermissen 'unseren' Theo Kranz Versand, die Leistung, die Freundlichkeit und den Service. Dies gab den Ausschlag für mich, den Versandhandel wieder zu gründen. Wenn man eine Sache zum zweiten Mal anpackt, will man sie noch besser machen. Sie können uns dabei helfen. Denn der Mittelpunkt unseres Bemühens, das sind Sie, unsere Kunden!

Ihr Theo Kranz

Top-Spiel des Monats

Harry Potter und der Stein der Weisen

GameBoy Advance
Nov.'01
DM 117,33 € 59,95

GAME BOY ADVANCE

Hardware

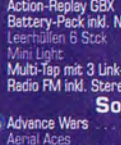
Gameboy Advance Versch. Farben	DM 248,-	€ 127,90

Zubehör

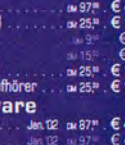
AC-DC Adapter	DM 50,-	€ 25,-
Game Link orig.	DM 25,-	€ 14,-
Action-Replay GBX	DM 97,-	€ 49,95
Battery-Pack inkl. Netzteil	DM 25,-	€ 12,95
Leerhüllen 6 Stck	DM 9,-	€ 4,-
Mini Light	DM 15,-	€ 7,-
Multi-Tap mit 3 Link-Kabel	DM 25,-	€ 12,95
Radio FM inkl. Stereo-Kopfhörer	DM 25,-	€ 12,-

Software

Advance Wars	Jan.'02	DM 87,-	€ 44,95
Aerial Aces	Jan.'02	DM 97,-	€ 49,-
Alex Zickler Total Soccer 2002		DM 97,-	€ 49,95
Army Men Advance		DM 97,-	€ 49,-
Atlantis: Verlorene Stadt	Nov.'01	DM 87,-	€ 44,-
Batman Vengeance	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,95
Bomberman Tournament		DM 97,-	€ 49,95
Breath of Fire	Dez.'01	DM 107,-	€ 54,95
Caesar's Palace	Jan.'02	DM 97,-	€ 49,-
Casper	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,95



Bomberman Tournament
DM 97,89 € 49,95

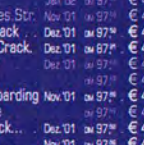


Castlevania
DM 97,89 € 49,95

GAME BOY ADVANCE

Castlevania: Circle o. t. Moon		DM 97,-	€ 49,95
Creatures	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,-
Dark Arena	Jan.'02	DM 97,-	€ 49,-
Dave Mirra Freestyle BMX	Nov.'01	DM 87,-	€ 44,90
David Beckham Soccer	Jan.'02	DM 97,-	€ 49,95
Denki Blocks	Jan.'02	DM 97,-	€ 49,-
Dexter's Laboratory-Des.Str.	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,-
Donald Duck Quack Attack	Dez.'01	DM 97,-	€ 49,95
Donkey Kong Coconut Crack.	Dez.'01	DM 87,-	€ 44,95
DSF Freestyle Scooter	Dez.'01	DM 97,-	€ 49,-
ESPN Final Round Golf		DM 97,-	€ 49,-
ESPN X Games Skateboarding	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,95
European Super League		DM 97,-	€ 49,-
Fam. Feuerstein-Bedrock...	Dez.'01	DM 97,-	€ 49,95
Fila Decathlon	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,95
Frogger's Adventures	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,-
F-Zero Max. Velocity		DM 87,-	€ 44,-
Gradius Galaxies	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,95
Grand Theft Auto 3	Jan.'02	DM 97,-	€ 49,95
Harry Potter	Nov.'01	DM 117,-	€ 59,95
Hot Potatoe!		DM 97,-	€ 49,-
In einem Land vor unserer Zeit	Jan.'02	DM 97,-	€ 49,-
Int. Superstar Soccer	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,95

Dave Mirra FrStl BMX
DM 87,91 € 44,95



Advance Wars
DM 87,91 € 44,95

GAME BOY ADVANCE

Jurassic Park 3: The DNA Fact		DM 97,-	€ 49,95
Jurassic Park 3: Park Builder		DM 97,-	€ 49,95
Kao the Kangeroo	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,-
Konami Krazy Racers		DM 97,-	€ 49,95
Kurukuru Kururin		DM 97,-	€ 44,-
LEGO Racers 2		DM 97,-	€ 49,95

Mario Kart Sup. Circuit
DM 87,91 € 44,95

Planet der Affen
DM 97,89 € 49,95

Mario Kart Super Circuit		DM 87,-	€ 44,95
Mega Man Battle New York	Dez.'01	DM 97,-	€ 49,-
MotoGP	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,90
Pinobee: Wings of Adventure		DM 97,-	€ 49,-
Planet der Affen	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,95
Planet Monsters	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,-
Power Rangers: Time Force	Dez.'01	DM 97,-	€ 49,95
Prehistoric Man	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,95
Rayman Advance		DM 97,-	€ 49,95
Ready 2 Rumble: Round II		DM 97,-	€ 49,95
Robocop	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,-

Super Streetfighter 2
DM 97,89 € 49,95

Wario Land 4
DM 87,91 € 44,95

Rugrats: Castle Capers	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,-
Scooby-Doo and the Cyber Chase	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,-
Spyro - Season for Ice		DM 97,-	€ 49,95
Street Fighter Turbo Revival	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,95
Super Bust a Move	Dez.'01	DM 97,-	€ 49,-
Super Dodge Ball Advance	Nov.'01	DM 87,-	€ 49,-
Super Mario Advance		DM 87,-	€ 44,90
Super Street Fighter II TR	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,-
Tetris Worlds	Nov.'01	DM 87,-	€ 44,-
Tom & Jerry: The Magic Ring	Dez.'01	DM 97,-	€ 49,95
Tony Hawk's Pro Skater II		DM 97,-	€ 49,95
TT Adventures: Traummaschin	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,95
Tweety and the Magic Gems		DM 97,-	€ 49,95
Wacky Stackers	Jan.'02	DM 97,-	€ 49,-
Wario Land 4	Nov.'01	DM 87,-	€ 44,95
WWF Road to Wrestlemania	Nov.'01	DM 97,-	€ 49,-
X-Men: Reign of Apocalypse		DM 97,-	€ 49,-

Tony Hawk's Pro Sk. 2
DM 97,89 € 49,95

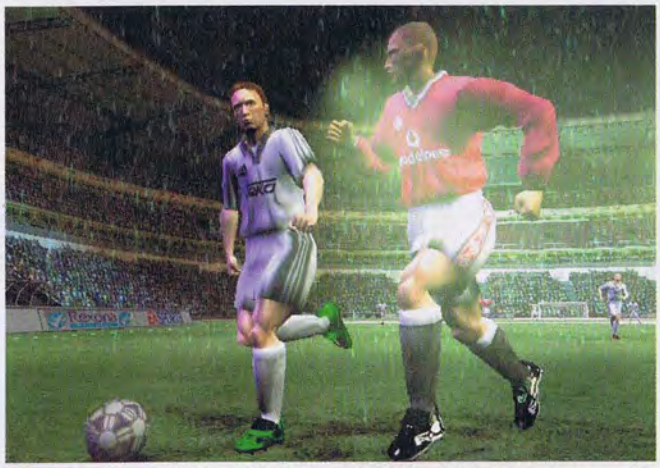
WWF: Road to Wrestle...
DM 97,89 € 49,90

Händleranfragen erwünscht!
Fax: 0931 - 57 16 06

Bestell-Hotline (Mo-Fr: 10[00] Uhr-20[00] Uhr, Sa: 10[00] Uhr-16[00] Uhr):

0931-32 916 26

oder 0931-57 11 22 www.tk-etainment.de



TIEFER BODEN Hoffentlich haben die Kicker bei diesem ungemütlichen Sauwetter die 16er-Stollen aufgezogen.

VORBILD Mit vollem Einsatz wirft sich der Verteidiger in den Schussversuch des heranpreschenden Stürmerstars.

FIFA 2002:
ROAD TO FIFA WORLD CUP

Tonnenweise tolle Tricks, viele Dribblings, actionlastiges Gameplay und haufenweise Tore. Das war FIFA bisher. Mit der neuesten Auflage soll sich jedoch einiges ändern.

WIESELFLINK Der pfeilschnelle Flügelflitzer sucht bei seinem Flankenlauf nach einer geeigneten Anspielstation.

Ob die glorreiche deutsche Nationalmannschaft nach ihren spielerischen Bankrotterklärungen doch noch das Ticket für die WM 2002 lösen konnte, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. Fest steht dagegen, dass nun auch GameCube-Besitzer dank *FIFA 2002* den Thrill einer WM-Qualifikation hautnah miterleben können. In dem spannenden Qualifikationsmodus geht es darum, die eigene Nationalmannschaft nach Korea/Japan zu bringen. Darüber hinaus können geheime Spielmodi und witzige Cheats erspielt werden. Wer lieber ein eigenes Turnier mit individuellem Regelwerk auf die Beine stellen möchte, wird ebenso fündig wie Freunde des Liga-Alltags. Insgesamt stehen mehr als 500 Mannschaften zur Wahl, die aufgrund der FIFPro-Lizenz mit den Original-Ballkünstlern auflaufen. Während die Features der *FIFA*-Serie seit jeher überzeugen konnten, scheinen die Entwickler nun auch endlich den Hebel am bislang unausgegorenen Gameplay anzusetzen. Statt unrealistischer Dribblings über das halbe Feld, immer gleicher Spielzüge und Tore am laufenden Band besinnt man sich nun auf eine ausgefeiltere Spielmechanik mit entsprechender Spieltiefe. Pässe, Flanken und Schüsse müssen nun genau getimt werden. Die Stärke eines Passes kann nun ebenfalls genau dosiert werden und der Ball läuft nicht mehr wie an der Schnur gezogen durch die eigenen Reihen. Ein deutlicher, erfreulicher Schritt Richtung Simulation. Gute Leistungen auf dem Rasen werden mit den für EA-Spiele typischen Karten belohnt. Die Power des GameCube sorgt trotz feiner Texturen und aufwendig modellierter Kicker für einen ruckelfreien Spielverlauf.

Jens Quentin

KAMPFGEIST Durch die Grätsche fängt der Spieler den Ball ab. Das Stadion verfolgt die Aktion.

KONTERFEI Die virtuellen Ballkünstler gleichen ihren realen Vorbildern bis aufs Haar.

ERSTER EINDRUCK

Titel: FIFA 2002: Road to FIFA World Cup
Genre: ..... Fußball
Spieler: 1-4
Speichern: ..... Memory Card
Umfang: ..... 5 Spielmodi
Hersteller: ..... Electronic Arts
Sprache: ..... Englisch
Termin: ..... 15. November (Japan)
Preis: ..... Nicht bekannt
Internet: ..... www.easports.com
Einschätzung: ..... Gut

Beurteilung: Simulation statt sinnlosem Gekicke. EA macht mit FIFA 2002 einen Schritt in die richtige Richtung.

LEGO®

RACERS 2

Fahr das Rennen deines Lebens!

Nur Vollgas geben, reicht nicht.

Bei LEGO RACERS 2 musst du das bessere Auto bauen, mehr Runden abreißen und sogar Off-Road fahren, um an die Spitze zu kommen. Aber das ist erst der Anfang. Du kommst nur weiter, wenn du die goldenen Steine und verborgenen Levels findest. Doch Vorsicht! Grimmige Dinosaurier, wilde Polarbären und autoverrückte Aliens wollen dich daran hindern, ins Finale zu kommen. Dort triffst du auf den fiesen Rocket-Racer ...

Schnall dich an und mach dich startklar. Das Abenteuer kann losgehen!

Hol dir auch die
RACERS ZUM ZUSAMMENBAUEN.

LEGO SOFTWARE

Erhältlich für
PC CD-ROM • PlayStation®2 • Game Boy Advance™

PlayStation® and "PLAYSTATION" ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. NINTENDO® AND GAME BOY ADVANCE™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

LEGO und das LEGO Logo sind geschützte Markenzeichen der LEGO Gruppe. ©2001 The LEGO Group. 4113979101. DE. www.LEGO.com

ZWILLINGE? Im Zweispieler-Modus dürft ihr auch dieselben Kämpfer wählen.

RAMMBOCK Paul Phoenix zeigt Jin die kalte Schulter. Das kann richtig wehtun!

BACKENFETT Die zierliche Xiaoyu deckt Law mit ein paar saftigen Kicks ein.

Lange Zeit war es nur PlayStation-Jüngern vergönnt, aber jetzt dürfen auch GBA-Besitzer am Iron-Fist-Tournament teilnehmen!

TEKKEN ADVANCE

POWER Herr Kazama scheint nicht besonders gut gelaunt zu sein, oder?

Sogar für N-Zone-Redakteure gibt es Momente, in denen sie heimlich auf Konkurrenz-Konsolen daddeln. So geschieht es schon mal, dass man sich heimlich trifft, um unter Ausschluss der Öffentlichkeit ein *Tekken*-Match zu bestreiten. Die Keilerei aus dem Hause Namco gilt nicht umsonst als eine der besten Prügelspiel-Reihen aller Zeiten und war bisher nur für Sonys PlayStation-Konsolen erhältlich. Es gab zwar auch eine Umsetzung für Bandais Wonderswan-Handheld, aber diese hatte bis auf den Namen nichts mit dem Original gemeinsam. Umso erfreuter waren wir, als vor einigen Monaten die ersten Screenshots zur GBA-Fassung veröffentlicht wurden. Unter dem Titel *Tekken Advance* wird ein Backpfeifen-Feuerwerk abgebrannt, das nicht nur gra-

PENG Der megastarke Cyborg Gunjack kassiert mächtig Dresche. Tja, mit Jin Kazama legt man sich eben nicht an!

EIN TOLLER HECHT Der berüchtigte Hechtsprung von Yoshimitsu kostet massig Energie.

fisch mächtig reinhaut. Insgesamt haben sich die Entwickler bei der Handheld-Klopperei stark an *Tekken III* orientiert. Die Outfits der Fighter sind meist identisch mit den Monturen aus dem dritten Teil und auch Sprachsamples und Soundeffekte kommen nicht nur alten Hasen bekannt vor. Die Kämpferriege gibt sich bunt gewürfelt und bietet für jeden Geschmack den passenden Fighter. Vom grazilen Bruce-Lee-Klon bis zum klobigen Killer-Cyborg ist alles mit an Bord. Dass man wieder einige Hidden Characters freispielen kann, versteht sich von selbst.

Prügelspaß für unterwegs!

Natürlich kann man einen auf schicker Polygon-Grafik basierenden Titel nicht ohne nötige Abstriche auf ein Handheld portieren. Deswegen mussten sich die Entwickler einige technische Tricks einfallen lassen, um das Flair des Originals einzufangen. Hier hat man wirklich ganze Arbeit geleistet, denn auf viel muss man wirklich nicht verzichten. Zuallererst wurden die Polygon-Fighter gegen gerenderte Ebenbilder ausgetauscht. Doch obwohl unsere Helden jetzt als 2D-Sprites daherkommen, wurde das 3D-Gameplay glücklicherweise beibehalten. Via Sidestep könnt ihr nach wie vor in die Tiefe des Raums ausweichen, um den Attacken eures Gegners zu entkommen. Die Zoom- und Rotate-Spielereien der Grafik-Engine erzeugen einen räumlichen Effekt, der viel zur Atmosphäre beiträgt. Je dichter die Kontrahenten zueinander stehen, umso näher rückt euch die Kamera auf die Pelle, und je größer der Abstand ist, desto weiter wird weggezoomt. Bei Ausweichschritten in die Tiefe wandert die Kamera fleißig mit und behält die Action immer perfekt im Auge! Da der GBA nicht mit so vielen Buttons aufwarten kann wie ein PlayStation-Pad, musste auch die Steuerung Federn lassen. Im Original standen euch zwei Punch- und zwei Kick-Buttons zur Verfügung und durch deren Kombination wurden dann Konter- und Wurf-Attacken ausgeführt. Die GBA-Version bietet nur jeweils einen Kick- und Punch-Button. Dafür bekam die Wurf-Funktion jetzt eine eigene Taste spendiert. Trotz dieser Limitierungen spielt sich das Game genauso flüssig wie das Original und lässt sogar komplexe Combo-Manöver zu. Genau wie das Vorbild bietet euch *Tekken Advance* mehrere Spielmodi, wie etwa Survival Mode, Arcade Mode, Practice und Time Attack. Im Survival Mode etwa müsst ihr mit nur einem einzigen Energie-Balken gegen so viele Gegner wie möglich bestehen. Auch an einen Zweispieler-Modus hat man gedacht, aber leider benötigt man für diesen zwei Module. Laut Namco wäre ein Single-Pak-Modus technisch einfach nicht möglich gewesen. Schade!

Ahmet Iscitürk

KICK Baek Do San ist schon seit Tekken 2 mit an Bord und hat coole Kicks auf Lager.

PRACTICE Im Übungsmodus könnt ihr eure verschiedenen Moves trainieren und Combos üben.

ÜBLER SCHLITZER Yoshimitsu ist der einzige Charakter, der ein Schwert als Waffe trägt.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Tekken Advance
Genre:	Action
Spieler:	1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Umfang:	15+ Kämpfer
Hersteller:	Namco
Sprache:	Englisch/Japanisch
Termin:	21. Dezember (Japan)
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.namco.com
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Ausgefeilte Handheld-Keilerei mit hohem Kultfaktor!

FLUTOPFER Die Naturkatastrophen bringen einige Dorfbewohner in Lebensgefahr.

AUF IHN! Während eines Kampfes ist die Kamera fleißig am Rotieren.

MENÜFÜHRUNG Einfache Symbole machen die Kämpfe übersichtlich.

GOLDEN SUN

Jetzt kommt die Rollenspiel-Welle so langsam in Schwung. Nintendo bringt das Vorzeige-RPG Golden Sun nach Deutschland.

Rollenspielfans können endlich wieder aufatmen, denn die mageren Zeiten neigen sich dem Ende entgegen. Neben dem von Ubi Soft angekündigten *Breath of Fire* schickt jetzt auch Nintendo einen heißen Anwärter auf den Rollenspiel-Thron ins Rennen. In *Golden Sun* staunt der Hauptdarsteller Robin nicht schlecht, als ihn seine Mutter eines Tages aus dem Schlaf reißt. In seiner lauschigen Heimatstadt Vale tobt plötzlich ein Inferno. In Begleitung des schlimmsten Unwetters aller Zeiten rumpelt ein Erdbeben vorbei und Tonnen loser Gesteinmassen versetzen die Bevölkerung in Angst und Schrecken. Als obendrein auch noch zwei Dämonen auftauchen, ist die Sache für Robin klar: Jemand muss sich aufmachen, die Welt zu retten. In Begleitung seiner Freunde Gerald und Mari tingelt er los, um den Urheber der Katastrophen zu finden. Hier kommt ihr ins Spiel und geleitet die Heldentruppe mit einer einfachen Steuerung und einem leicht verständlichen Menüsystem ins Abenteuer. Kleine Icons, welche die auszuführende Action darstellen, und überschaubare Charaktertabellen machen das Spiel auch für Einsteiger interessant. Grafisch gibt sich *Golden Sun* sehr bunt und abwechslungsreich. Während ihr Städte erforscht, mit Einwohnern quatscht oder durch Dungeons tingelt, betrachtet ihr das Geschehen aus der genretypischen Vogelperspektive. Die Kampfsequenzen jedoch werden in ansehnlicher Pseudo-3D-Grafik präsentiert, die von der Gestaltung stark an die letzten *Final Fantasy*-Teile erinnert. Bei jedem Schlagabtausch rotiert die Kamera und bringt die Kontrahenten oder den Magieeffekt in die richtige Position. Neben dem normalen Rollenspiel befindet sich auf dem Modul auch ein Zweispielermodus. Hier verlinkt ihr euren Game Boy Advance mit dem eines Freundes und lasst eure Heldentruppen im freundschaftlichen Kampf gegeneinander antreten. Nintendo wird das RPG hier zu Lande im Februar 2002 in einer vollständig eingedeutschten Fassung veröffentlichen.

Jean-Reiner Jung

MÄCHTIGE GEGNER Im Kampf gegen die Dämonen müssen unsere Helden viel einstecken.

INNENEINRICHTUNG Die Häuser wurden mit viel Liebe zum Detail ausstaffiert.

TU DOCH WAS, ROBIN Einige Dorfstraßen wurden von Gesteinslawinen blockiert.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Golden Sun*
Genre: ..... *Rollenspiel*
Spieler: *1-2*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Ja*
Speichern: ..... *Batterie*
Umfang: ..... *Ca. 40 Stunden Spielzeit*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Sprache: ..... *Deutsch*
Termin: ..... *1. Quartal 2002*
Preis: ..... *Nicht bekannt*
Internet: ..... *www.camelot.co.jp*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Noch ein bisschen Geduld. Schon bald dürfen RPG-Fans in den Genuss schöner Musik, ansehnlicher Grafik und einer netten Story kommen.

Geiles Spiel?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

GAME BOY ADVANCE™

LICENSED BY Nintendo

Fußball ist auch nicht mehr das, was es mal war! ...Stimmt!

ISS

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

... denn jetzt nimmst Du das Spiel selbst in die Hände – und zwar in beide: Mit ISS schiebst Du Dir 40 Nationalteams, 3 Spielmodi, echte Livekommentare, zuschaltbare Strategien und vieles mehr in Deinen Game Boy Advance. Und das bei einer Grafik, die Dich ganz sportlich außer Atem kommen läßt. ***ISS – Das ist Fußball!***

KONAMI

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

® and "KONAMI" are registered trademarks of KONAMI CORPORATION. All Rights Reserved. International Superstar Soccer is a trademark of Konami Corporation. www.konami-europe.com
© 2001 Konami & Konami Computer Entertainment Osaka, Inc. All rights reserved. Nintendo ®, Game Boy™, Game Boy Advance™ and "◎" are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

DRIVEN

Ein weiterer Fall von „eben noch in den amerikanischen Kinos, bald schon auf dem GBA-Display".

Mittlerweile scheint es auch auf dem GBA so, als würden nur noch Versoftungen diverser, an den Kinokassen mehr oder weniger erfolgreicher Filme erscheinen. Anfang nächsten Jahres dürft ihr euch dank *Driven* wie Sly Stallone im Westentaschenformat fühlen. Statt wie bei anderen Rennspielen allein gegen den Rest des Fahrerfeldes zu kämpfen, geht es bei dem Ubi-Soft-Titel um Teamgeist. Ihr geht als eines von sechs Fahrerteams auf die Piste und müsst dort versuchen, eine möglichst starke Mannschaftswertung rauszufahren. Dies dürfte bei Rennen, in denen die kleinen Flitzer mit über 200 Sachen über einen Stadtkurs rasen, gar nicht so leicht fallen. Hat euer Team der Konkurrenz in der Meisterschaft den Auspuff gezeigt, gibt's als Belohnung neue Boliden und Strecken. Die Raserei erinnert optisch entfernt an den Klassiker *Micro Machines*, bietet allerdings eine isometrische Draufsicht. Besonders interessant dürfte der Vierspielermodus sein, bei dem vier Spieler mit nur einem Modul Gas geben können.

Jens Quentin

ANGESAUGT Die lange Gerade eignet sich gut zum Überholen.

DREHER Der rote Flitzer ist zu schnell in die Kurve gefahren. Das Rennen ist gelaufen.

POLE-POSITION Am Anfang des spannenden Rennens geht es wie gewohnt hektisch zu.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Driven
Genre:.....Rennspiel
Spieler:.....1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus:.....Ja
Speichern:.....Nicht bekannt
Umfang:.....5 Spielmodi
Hersteller:.....Ubi Soft
Sprache:.....Englisch
Termin:.....31. Januar 2002
Preis:.....DM 99,-
Internet:.....www.ubisoft.de
Einschätzung:.....Gut

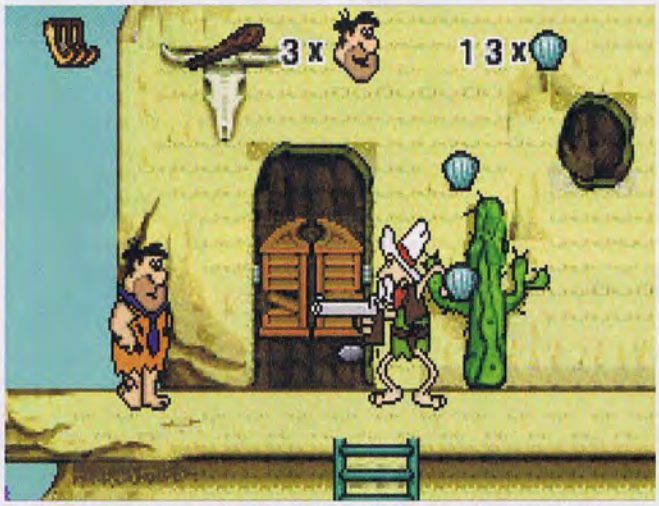
Beurteilung: Stallone für die Hosentasche. Rennspiel mit interessantem Spielprinzip.

FAMILIE FEUERSTEIN

Die berühmteste Steinzeitfamilie, die die Evolution je hervorbrachte, rockt nun auch den GBA.

Wer kennt sie nicht, die populäre Familie Feuerstein. Da hätten wir den trotteligen Fred, seine resolute Frau Wilma, das knuffige Töchterlein Pebbles sowie Dino, das Haustier. Nicht zu vergessen natürlich die Nachbarn Betty und Barney Geröllheimer sowie deren Adoptivkind Bamm-Bamm. Als eines schönen Tages Fred seinen Freund Barney zur täglichen Fahrt in den Steinbruch abholen will, ist dieser spurlos verschwunden. Ehrensache, dass sich Herr Feuerstein sofort auf die Suche begibt, um den Entführten zu finden. Auf seinem beschwerlichen Weg durch die Levels nutzt Fred allerlei Gegenstände wie beispielsweise seine geliebte Bowlingkugel, um Zeit raubende Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Neben den berühmtberüchtigten Sprungeinlagen von Plattform zu Plattform bewegt sich Fred auch auf unkonventionelle Weise fort, beispielweise auf dem Rücken eines Brontosaurus. Fans der Zeichentrickserie dürfen sich auf den Auftritt zahlreicher, bekannter Charaktere und Zwischensequenzen im Cartoonstil freuen. Yabba-Dabba-Dooo!

Jens Quentin



HÄNDE HOCH! Angesichts solch moderner Waffen guckt der gute Fred Feuerstein ganz schön blöd aus der Wäsche.

ABWÄRTS Fred kann der Sau den Buckel runterrutschen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Familie Feuerstein
Genre:.....Jump & Run
Spieler:.....1
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:..Nein
Speichern:.....Nicht bekannt
Umfang:.....Nicht bekannt
Hersteller:.....Swing
Sprache:.....Deutsch
Termin:.....7. Dezember
Preis:.....DM 99,95
Internet:.....www.swing-ag.de
Einschätzung:.....Gut

Beurteilung: Ob dieses Spiel noch ein Mammut hinter dem Ofen hervorlockt, wird der Test zeigen.

BOARD STUPID?
GET A BIKE!

Zeichen setzen - mit MX2002 featuring Ricky Carmichael! Ob du mit Ricky auf 25 Profikursen gegen die besten Motocrossfahrer der Welt antrittst oder deinen Freunden atemberaubende Freestyle-Tricks vorführst, MX2002 featuring Ricky Carmichael ist der aufregendste Ritt deines Lebens. Und falls du nicht gerade Ricky heisst - keine Sorge, Tony tut's auch!

www.thq.com/mx2002

THQ
WWW.THQ.DE

Auch erhältlich für: PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE™

MX2002 featuring Ricky Carmichael

Vertrieb: THQ Entertainment GmbH • ABC Spielspass GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax 0 21 31 / 607 - 111

" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. MX 2002 featuring Ricky Carmichael Game and Software - © 2001 THQ Inc. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. Developed by Pacific Coast Power and Light

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Erhältlich ab: Februar 2002

Erhältlich ab: Februar 2002

Erhältlich ab: Januar 2002

Atlantis © Disney. Developed by 3d6 Games Inc. 3d6 Games and its logo are trademarks of 3d6 Games Inc. Power Rangers © 2001 THQ Inc. TM and © 2001 Saban. Power Rangers Time Force and all related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Saban Entertainment, Inc. and Saban International N.V. All Rights Reserved. TM & © 2001 Fox/Fox Kids. All rights reserved. Tetris® © Elorg 1987. Tetris Worlds™ © Elorg 2001. Cover Painting and Tetris Worlds Logo by Roger Dean. Cover Painting © Roger Dean 2001. Tetris Worlds logo © The Tetris Company 2001. All Rights Reserved. Original Concept & Design by Alexey Pajitnov. Tetris® and Tetris Worlds™ licensed to The Tetris Company. Sublicensed to THQ Inc. FILA® and F® are registered Trademarks of Fila Sport Spa. Moto GP™ and © 2001 Dorna Sports, S.L. Moto GP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Monster AG © Disney/Pixar. Game Code © 2001 THQ Inc. MX 2002 featuring Ricky Carmichael Game and Software - © 2001 THQ Inc. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. Tiertex and its logo are trademarks of Tiertex Limited. Kawasaki is a registered trademark of Kawasaki Motors Corp., U.S.A. THQ, the THQ logo and the MX 2002 logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks are property of their respective owners. All Rights Reserved. SCOOBY-DOO and all related characters and elements are trademarks of and © Hanna-Barbera. WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Scooby-Doo and the Cyber Chase - Game and Software, excluding Scooby-Doo materials, © 2001 THQ Inc. Used under exclusive license by THQ Inc. Developed by Software Creations. Software Creations (New Concepts) and its logos are trademarks of Software Creations. Fortress © 2001 Majesco Sales, Inc. All Rights Reserved. FORTRESS™ is a registered trademarks of Majesco, Inc. GT Advance Championship Racing - Game and Software © 2001 MTO Inc. Exclusively licensed to and distributed by THQ Inc. worldwide, excluding Japan. Developed by MTO Co., Ltd. All manufacturers, automobiles, names, brands and associated imagery and logos are trademarks and or copyrighted materials of their respective owners. All automobiles featured may not be commercially available outside of Japan. All Rights Reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

AUGENZEUGE

Bereits erhältlich!

Erhältlich ab: Januar 2002

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

THQ

WWW.THQ.DE

Die wichtigsten Spiele für N64, GCN und GBA im Überblick!

DAS SPIELE-LEXIKON

Egal, ob Nintendo 64, Game Boy Advance oder GameCube: In unserem Spiele-Lexikon findet ihr die wichtigsten Infos zu den besten Spielen, den aktuellen Neuheiten und geheimen Projekten der Spieleentwickler! Auf dieser Seite werden alle Nintendo-64-Fans bedient, auf den folgenden Seiten informieren wir euch über den aktuellen Stand der Dinge in Sachen Game Boy Advance und GameCube!

Nintendo-64-Lexikon

Arcade				
Iggy's Reckin Balls	Arcade	Acclaim	07/98	85%
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	09/99	82%
Rennspiele				
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	03/00	90%
Aktuelle Rennspiel-Neuheit				
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	06/01	86%
Sci-Fi-Rennspiele				
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Action-Adventure/Jump & Run				
Donkey Kong 64	Jump & Run	Nintendo	12/99	95%
Aktuelle Jump&Run-Neuheit				
Kirby 64: The Crystal Shards	Jump & Run	Nintendo	07/01	80%
Rollenspiel				
Zelda: Ocarina of Time	Rollenspiel	Nintendo	12/98	97%
Aktuelle Rollenspiel-Neuheit				
Paper Mario	RPG	Nintendo	10/01	90%
Action				
Pokémon Snap	Action	Nintendo	09/00	95%
Aktuelle Action-Neuheit				
Pokémon Stadium 2	Action	Nintendo	10/01	90%
Beat 'em Up				
Xena – Talisman of Fate	Beat 'em Up	Titus	12/99	77%
Fußball				
ISS 2000	Fußball	Konami	9/00	90%
Basketball				
NBA Live 2000	Basketball	Electronic Arts	12/99	90%
Eishockey				
NHL 99	Eishockey	Electronic Arts	01/98	92%
Football				
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%
Wrestling				
WWF No Mercy	Wrestling	THQ	12/00	90%
Sportspiele (Sonstige)				
Mario Tennis 64	Tennis	Nintendo	11/00	92%
Aktuelle Sportspiel-Neuheit				
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboarding	Activision	09/01	91%
Geschicklichkeit				
The New Tetris	Geschicklichkeit	Nintendo	10/99	91%
Simulation				
Pilot Wings 64	Simulation.	Nintendo	06/97	79%
Strategie				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	07/99	84%
Wirtschaftssimulation				
Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Was kommt wann? (D/CH/A)

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
November				
Mario Party 3	Action	Nintendo	84%	16. November
Angekündigte Titel ohne Termin				
Animal Forest	Action-Adventure	Nintendo	–	Gestrichen
Army Men: Air Combat	Action	3DO	–	Gestrichen
Army Men: Sarge's Heroes 2	Action	3DO	–	Gestrichen
Bomberman 64 2nd Attack	Action	Hudson Soft	67%	Gestrichen
Custom Robo V2	Action	Nintendo	–	Gestrichen
DDR: Disney's W. D. M.	Action	Konami	64%	Gestrichen
Dr. Mario 64	Geschicklichkeit	Nintendo	–	Nicht bekannt
Hey You, Pikachu!	Simulation	Nintendo	86%	Gestrichen
Mega Man 64	Action	Capcom	63%	Gestrichen
StarCraft 64	Strategie	Nintendo	85%	Gestrichen

Aktuelle GBA-Entwicklungen

Hier zeigen wir die wichtigsten Spiele für den Game Boy Advance, welche demnächst in Deutschland erscheinen werden!

Jump & Run

Banjos Auftritt auf dem Game Boy Advance steht für Europa immer noch nicht fest.

Titel: . .Banjo-Kazooie: Grunty's Rev.
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Rollenspiel

In der nächsten Ausgabe können wir euch hoffentlich den Test zum RPG präsentieren.

Titel: .....Breath of Fire
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....Januar

Rennspiel

Wann gehen Diddy Kong und seine Freunde endlich auf die Startbahn?

Titel: .....Diddy Kong Pilot
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Geschicklichkeit

Eine Veröffentlichung vor Weihnachten wird leider immer unwahrscheinlicher.

Titel: . .Donkey Kong Coconut Crackers
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Dezember

Rennspiel

Ob Verona Feldbusch auch auf dem GBA-Display auftaucht? Wir sind gespannt.

Titel: .....Driven
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....31. Januar

Ego-Shooter

Volltreffer! Der Titel machte bei ersten Probespielen einen sehr guten Eindruck.

Titel: .....Ecks vs. Sever

Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....31. Januar

Sportspiel

Der Zehnkampf wurde erneut verschoben! Start nun erst im nächsten Jahr.

Titel: .....Fila Decathlon

Hersteller: .....THQ
Termin (D): .....1. Quartal 2002

Geschicklichkeit

Ob die Neuauflage das Spielgefühl des Klassikers vermitteln kann?

Titel: ..Frogger's Adventures

Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....30. November

Fußball

Die schönsten Animationen auf dem GBA-Spielfeld bietet eindeutig *ISS*.

Titel: .....ISS

Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....23. November

Strategie

Dem Strategie-Titel wurde in der Redaktion mit großer Spannung entgegengefiebert.

Titel: .....Mech Platoon

Hersteller: .....Kemco
Termin (D): .....November

Rennspiel

Für das Rasen auf dem Zweirad ist es nun leider schon zu kalt. Start erst nächstes Jahr!

Titel: .....MotoGP

Hersteller: .....THQ
Termin (D): .....1. Quartal

Basketball

He's on Fire! Der Urvater aller überdrehten Sportspiele dunkt im Januar auch auf dem GBA.

Titel: .....NBA Jam Advance

Hersteller: .....Acclaim
Termin (D): .....Januar

Action

Mal sehen, wie der stählerne Polizist Anfang nächsten Jahres aufräumt.

Titel: .....Robocop

Hersteller: .....Virgin Interactive
Termin (D): .....Februar

Action

Star-Wars-Fans müssen stark sein. Der Titel verschiebt sich.

Titel: SW Episode I: Jedi Power Battles

Hersteller: .....THQ
Termin (D): .....1. Quartal

Beat 'em Up

Eisenfaust Ahmet hat in dieser Ausgabe für euch schon einmal vorgeprügelt.

Titel: .....Tekken Advance

Hersteller: .....Namco
Termin (D): .....Nicht bekannt

Beat 'em Up

Let's get it on! In dieser Ausgabe erfolgt der Test zu dem Showsport-Spektakel.

Titel: ..WWF Road to Wrestlemania

Hersteller: .....THQ
Termin (D): .....Mitte November

Action

Wir sind auf die europäische Version des Mech-Spektakels sehr gespannt.

Titel: ...Z.O.E 2173 Testament

Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....April 2002

Game-Boy-Advance-Lexikon

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Action				
Army Men Advance	Action	Infogrames	68%	08/01
Castlevania: Circle of the Moon	Action	Konami	86%	07/01
Earthworm Jim	Action	THQ	68%	10/01
Jurassic Park III: The DNA Factor	Action	Konami	60%	09/01
Men in Black	Action	Ubi Soft	53%	10/01
Pitfall: The Mayan Adventure	Action	THQ	63%	10/01
Spider-Man: Mysterio's Menace	Action	Activision	79%	09/01
Tweety and the Magic Gems	Action	Mitsui	69%	07/01
X-Men: Reign of Apocalypse	Action	Activision	59%	10/01
Action-Adventure				
Lady Sia	Action-Adventure	TDK	85%	11/01
LEGO Insel 2	Action-Adventure	LEGO Media	74%	10/01
Beat 'em Up				
Final Fight One	Beat 'em Up	Ubi Soft	80%	10/01
Fun-Racing				
Konami Krazy Racers	Rennspiel	Konami	83%	07/01
Mario Kart: Super Circuit	Rennspiel	Nintendo	91%	09/01
Fußball				
Alex Zickler Total Soccer 2002	Fußball	Ubi Soft	83%	11/01
Geschicklichkeit				
Bomberman Tournament	Geschicklichkeit	Activision	84%	08/01
Kurukuru Kururin	Geschicklichkeit	Nintendo	81%	07/01
Jump & Run				
Pinobee: Wings of Adventure	Jump & Run	Activision	80%	07/01
Rayman Advance	Jump & Run	Ubi Soft	86%	06/01
Super Mario Advance	Jump & Run	Nintendo	83%	07/01
Rennspiele				
GT Advance Championship Racing	Rennspiel	THQ	82%	07/01
MX 2002 feat. Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	57%	12/01
Top Gear GT Championship	Rennspiel	Mitsui	54%	07/01
Sci-Fi-Rennspiele				
F-Zero MAXIMUM VELOCITY	Rennspiel	Nintendo	85%	07/01
Shoot 'em Up				
Iridion 3D	Shoot 'em Up	THQ	70%	10/01
Simulation				
Jurassic Park III: Park Builder	Simulation	Konami	72%	10/01
Sportspiele (Sonstige)				
ESPN Final Round Golf	Golf	Konami	68%	10/01
Ready 2 Rumble: Round 2	Boxen	Konami	69%	07/01
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboarding	Activision	88%	07/01

Was kommt wann?

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
November				
Alienators: Evolution Continues	Action	Activision	–	Ende November
Atlantis: Verlorene Stadt	Jump & Run	THQ	60%	Mitte November
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	65%	8. November
Denki Blocks	Geschicklichkeit	Ubi Soft	85%	8. November
Disney's Donald Duck Adv@nce	Action	Ubi Soft	76%	15. November
ESPN X Games Skateboarding	Skateboarding	Konami	68%	16. November
Fortress	Geschicklichkeit	THQ	74%	Mitte November
Frogger's Adventures	Geschicklichkeit	Konami	–	30. November
Gradius Advance	Shoot 'em Up	Konami	84%	9. November
Harry Potter	Adventure	Electronic Arts	–	22. November
Inspector Gadget	Jump & Run	Big Ben	73%	Ende November
ISS	Fußball	Konami	80%	23. November
Jackie Chan Adventures	Action	Activision	–	Ende November
LEGO Racers 2	Rennspiel	LEGO Media	70%	November
Lucky Luke – Wanted	Action	Infogrames	75%	November
Matt Hoffman's Pro BMX	Biking	Activision	–	Ende November
Mech Platoon	Strategie	Kemco	–	November
Mega Man Battle Network	Rollenspiel	Ubi Soft	76%	29. November
Midway's Greatest Arcade Hits	Compilation	Midway	–	30. November
Namco Museum	Compilation	Infogrames	64%	30. November
No Rules Get Phat	Sportspiel	TDK	–	November
Pacman Collection	Compilation	Infogrames	71%	30. November
Phalanx	Shoot 'em Up	Kemco	80%	November
Planet der Affen	Action	Ubi Soft	68%	22. November
Prehistoric Man	Action	Virgin Interactive	77%	Mitte November
Rugrats: Castle Capers	Action	THQ	–	Ende November
Spyro: Season of Ice	Jump & Run	Vivendi	71%	November
Super Bust-A-Move	Geschicklichkeit	Ubi Soft	78%	22. November
Super Dodge Ball Advance	Sport	Ubi Soft	76%	15. November
Super Street Fighter II TR	Beat 'em Up	Ubi Soft	85%	1. November
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	80%	Mitte November
Wario Land 4	Action	Nintendo	89%	16. November
WWF Road to Wrestlemania	Wrestling	THQ	70%	Mitte November
Dezember				
Chu Chu Rocket	Geschicklichkeit	Infogrames	83%	7. Dezember
Creatures	Simulation	Swing!	81%	Dezember
Columns	Geschicklichkeit	Infogrames	–	7. Dezember
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Sport	Acclaim	81%	Dezember
David Beckham Fußball	Fußball	Ubi Soft	52%	6. Dezember
Donkey Kong Coconut Crackers	Geschicklichkeit	Nintendo	–	Dezember
Fire Pro Wrestling	Wrestling	Ubi Soft	82%	6. Dezember
Freestyle Scooter	Sportspiel	Ubi Soft	69%	6. Dezember
Kao the Kangaroo	Action	Virgin Interactive	70%	6. Dezember
Planet Monsters	Action	Virgin Interactive	–	Anfang Dezember
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	–	Anfang Dezember
Rampage Puzzle Attack	Geschicklichkeit	Midway	–	7. Dezember
S. Palmer's Pro Snowboarder	Snowboarding	Activision	–	Dezember
Tiny Toons Adventures	Action	Swing!	–	Dezember
Januar 2002				
Breath of Fire	Rollenspiel	Ubi Soft	–	Januar
Crazy Chase	Action	Kemco	–	Januar
Dexter's Laboratory	Action	Ubi Soft	–	31. Januar
Driven	Rennspiel	Ubi Soft	–	31. Januar
Ecks vs. Sever	Action	Ubi Soft	–	31. Januar
Expedition der Stachelbeeren	Action	THQ	–	Ende Januar
Hot Potato	Geschicklichkeit	Ubi Soft	78%	31. Januar
Hot Wheels Burnin' Rubber	Rennspiel	THQ	–	Mitte Januar
NBA Jam Advance	Basketball	Acclaim	–	Januar
Powerpuff Girls Mojo Jojo	Action	Ubi Soft	–	31. Januar
Februar 2002				
BONX	Geschicklichkeit	Ubi Soft	–	Februar
Ceasar's Palace Advance	Simulation	THQ	–	Ende Februar

Fortsetzung nächste Seite

Cruis'n Velocity	Rennspiel	Midway	–	22. Februar
European Super League	Fußball	Virgin Interactive	–	Februar
F-14 Tomcat	Action	THQ	–	Ende Februar
Indiziert	Beat 'em Up	Midway	–	22. Februar
Mike Tyson Boxing	Boxen	Ubi Soft	–	Februar
Pocket Music	Simulation	Ubi Soft	–	Februar
Robocop	Action	Virgin Interactive	–	Februar
Scooby-Doo und die Cyber-Jagd	Action	THQ	–	Mitte Februar
Winter Olympics 2002	Sport	Ubi Soft	–	Februar

März 2002

Biene Maja 3	Jump & Run	Acclaim	–	März
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Ubi Soft	–	März
Eggo Mania	Geschicklichkeit	Kemco	–	März
Jimmy Neutron	Action	THQ	–	Ende März
Muppet Pinball Mayhem	Flipper	Ubi Soft	–	März
Tom & Jerry: The Magic Ring	Action	Ubi Soft	–	März
Tom Clancy's Rainbow Six	Action	Ubi Soft	–	März
Top Gun	Action	Virgin Interactive	–	März
VIP	Action	Ubi Soft	–	März

April 2002

Britney Spears: Make me Dance!	Simulation	THQ	–	Ende April
Downforce	Rennspiel	Virgin Interactive	–	April
Z.O.E 2173 Testament	Action	Konami	–	April

Weitere Veröffentlichungen 2002

Animaniacs: 2nd Warthog Game	Action	Swing!	–	4. Quartal
Animaniacs: The Master Plan	Action	Swing!	–	2. Quartal
Aerial Aces	Action	THQ	–	1. Quartal
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge	Jump & Run	Nintendo	–	2002
Barbarian	Action	Virgin Interactive	–	2002
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action	Ubi Soft	–	2002
Dark Arena	Action	THQ	–	1. Quartal
Diddy Kong Pilot	Rennspiel	Nintendo	–	2002
Fila Decathlon	Sportspiel	THQ	–	1. Quartal
M&M's Fun Blast	Action	THQ	–	1. Quartal
Monster AG	Jump & Run	THQ	–	1. Quartal
MotoGP	Rennspiel	THQ	–	1. Quartal
Kasparov	Schach	Virgin Interactive	–	2002
SWEpisode I: Jedi Power Battles	Action	THQ	–	1. Quartal
Street Fighter Alpha 3	Beat 'em Up	Ubi Soft	–	2002
TOCA World Touring Cars	Rennspiel	Ubi Soft	–	2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	–	1. Quartal
Virtual Sea-Monkeys	Simulation	Swing!	–	1. Quartal

Weitere Veröffentlichungen ohne Termin

Advance Wars	Strategie	Nintendo	–	Nicht bekannt
An American Tail: Feivel	Action	Swing!	–	Nicht bekannt
ESPN Fishing	Simulation	Konami	–	Nicht bekannt
Golden Sun	Rollenspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
In einem Land vor unserer Zeit	Action	Swing!	–	Nicht bekannt
Metroid 4	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
Sabrewulf	Action-Adventure	Nintendo	–	Nicht bekannt
Sonic Advance	Action	Sega	–	Nicht bekannt
Tekken Advance	Beat 'em Up	Namco	–	Nicht bekannt
Thunderbirds	Action	SCI	–	Nicht bekannt

Weitere GBA-Projekte (Japan/USA)

Folgende Spiele sind für den GBA in den USA und Japan angekündigt oder erhältlich

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Advance Rally	Rennspiel	MTO	–	7. Dezember (Japan)
Adventure of Tokyo Disney Sea	Nicht bekannt	Konami	–	22. November (Japan)
Baketsu Daisakusen	Simulation	Nintendo	–	Nicht bekannt
Battle Network Megaman Exe 2	Action	Capcom	–	14. Dezember (Japan)
Braeth of Fire II	Rollenspiel	Capom	–	21. Dezember (Japan)
Car Battler Go!	Nicht bekannt	Vis	–	30. November (Japan)
ChoroQ Advance	Rennspiel	Takara	–	Erhältlich (Japan)
Cubix: Robots for Everyone	Nicht bekannt	3DO	–	Nicht bekannt
Dia-Droid World	Nicht bekannt	Epoch	–	7. Dezember (Japan)
Digi-Communication	Simulation	Media Works	–	Erhältlich (Japan)
Dokapon Monster Hunter	Nicht bekannt	Asmik Ace	–	Erhältlich (Japan)
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku	Nicht bekannt	Infogrames	–	Nicht bekannt
Exciting Bass	Nicht bekannt	Konami	–	20. Dezember (Japan)
EX Monopoly	Brettspiel	Takara	–	Erhältlich (Japan)
Fire Enblem – Dark Shrine Maiden	Rollenspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
Flower Blooming Competition	Simulation	Nintendo	–	Nicht bekannt
Game Boy Music	Simulation	Nintendo	–	Erhältlich (Japan)
Game Boy Wars	Simulation	Nintendo	–	Erhältlich (Japan)
Gensousuikoden Card Stories	Nicht bekannt	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Granbo	Action	Capcom	–	21. Dezember (Japan)
Guru Logi Champ	Nicht bekannt	Compile	–	29. November (Japan)
Hamster Story 2	Simulation	Culture Brain	–	Erhältlich (Japan)
Hanasaki Wars	Nicht bekannt	Nintendo	–	Nicht bekannt
Hatena Satena	Nicht bekannt	Hudson	–	Erhältlich (Japan)
Hello Kitty Collection	Compilation	Imagineer	–	Erhältlich (Japan)
High Heat M.L. Baseball 2002	Baseball	3DO	–	Erhältlich (USA)
Jelly Belly	Nicht bekannt	Majesco	–	Ende 2001 (USA)
Jurassic Park III Puzzle	Geschicklichkeit	Konami	–	1. November (Japan)
King of Fighters	Beat 'em Up	Marvelous	–	Dezember (Japan)
Klonoa: Empire of Dreams	Jump & Run	Namco	85%	Erhältlich (Japan)
Legendary Satrfi	Action	Nintendo	–	Januar 2002
Let's create a School Advance	Simulation	Vis	–	7. Dezember (Japan)
Magical Vacation	Nicht bekannt	Nintendo	–	7. Dezember (Japan)
Majikone	Nicht bekannt	Softmax	–	30. November (Japan)
Mechanized Army	Simulation	Kemco	–	30. November (Japan)
Medalot Naci – Kabuto Version	Nicht bekannt	Imagineer	–	Erhältlich (Japan)
Medalot Navi – Kuwagata Version	Nicht bekannt	Imagineer	–	Erhältlich (Japan)
Minna to Ishyo!	Nicht bekannt	MTO	–	Nicht bekannt
MLB Sluggers	Baseball	Midway	–	Nicht bekannt
M&Ms: Lost in Time	Nicht bekannt	Majesco	–	Ende 2001 (USA)
Monster Farm Advance	Nicht bekannt	Tecmo	–	7. Dezember (Japan)
Morita Shogi Advanced	Nicht bekannt	Hudson	–	Nicht bekannt
Muppet Battle Pinball	Simulation	NewKidCo	–	Ende 2001 (USA)
Muscle Ranking	Nicht bekannt	Konami	–	Dezember (Japan)
Mutsu	Nicht bekannt	Tomy	–	Dezember (Japan)
My Beetle	Nicht bekannt	MDO	–	Erhältlich (Japan)
NFL Blitz 2002	Football	Midway	–	Erhältlich (USA)
NHL Hitz	Eishockey	Midway	–	Nicht bekannt
Nobunaga's Ambition	Action	KOEI	–	Erhältlich (Japan)
Pac-Man Advance	Geschicklichkeit	Midway	–	Nicht bekannt
Paintball	Action	Majesco	–	Ende 2001 (USA)
Pinky Monkey Town	Nicht bekannt	Starfish	–	Dezember (Japan)
Puyo Puyo with Everyone	Geschicklichkeit	Sega	–	Erhältlich (Japan)
Real World Soccer Pocket	Fußball	Konami	–	13. Dezember (Japan)
Reverse Judgement	Simulation	Capcom	–	Erhältlich (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Cross Version	Nicht bekannt	Hudson	–	Erhältlich (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Link Version	Nicht bekannt	Hudson	–	Erhältlich (Japan)
Romance of the Three Kingdoms	Rollenspiel	KOEI	–	November (Japan)
Sansara Naga	Nicht bekannt	Victor Interactive	–	Nicht bekannt
Snap Kids	Nicht bekannt	Enix	–	Dezember (Japan)
Star Communicator	Nicht bekannt	Konami	–	Nicht bekannt
Strange Monster World Advance	Nicht bekannt	Altron	–	Erhältlich (Japan)
Super Black Bass	Simulation	Starfish	–	Erhältlich (Japan)
Super Horse Rhapsody	Simulation	Capcom	–	Erhältlich (Japan)
Super Mario Advance 2	Jump & Run	Nintendo	–	Dezember (Japan)
Super Robot Battle A	Action	Banpresto	–	Erhältlich (Japan)
Tomato Adventure	Action	Nintendo	–	Januar 2002 (Japan)
Torneco's Big Adventure 2	Action	Enix	–	20. Dezember (Japan)
Toy Robo Force	Nicht bekannt	Global Entertainment	–	Erhältlich (Japan)
Unlimited Mystery Zero Tours	Nicht bekannt	Media Ring	–	Erhältlich (Japan)
Victory Goal 4X4	Fußball	Konami	–	15. November (Japan)
War Strategy	Strategie	Media Kite	–	7. Dezember (Japan)
Yugioh Duel Monsters 5	Rollenspiel	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Zoids Saga	Nicht bekannt	Tomy	–	30. November (Japan)

Aktuelle GCN-Entwicklungen

Welche GameCube-Spiele befinden sich derzeit gerade in der Entwicklung? Wir zeigen die wichtigsten und geheimsten Projekte!

Baseball

Zum Start der neuen Baseballsaison könnt ihr im Frühjahr den Schläger schwingen.

Titel: . .All-Star Baseball 2002

Hersteller: .....Acclaim
Termin (D): .....Frühjahr

Action-Adventure

Trotz Verschiebungen in den USA wird der Titel zum Europa-Launch erhältlich sein.

Titel: Batman: Dark Tomorrow

Hersteller: .....Kemco
Termin (D): .....Frühjahr

Beat 'em Up

Einfach tierisch! In dieser Ausgabe gibt's coole Bilder zu dem Prügelspiel.

Titel: . . .Bloody Roar Extreme

Hersteller: .....Hudson
Termin (D): .....Nicht bekannt

Rennspiel

Wie wird die GCN-Version im direkten Vergleich zur PS2-Umsetzung abschneiden?

Titel: .....Crazy Taxi

Hersteller: .....Acclaim
Termin (D): .....Frühjahr

Snowboarding

Rollenspiel und Snowboardsimulation in einem? Man darf gespannt sein.

Titel: .....Dark Summit

Hersteller: .....THQ
Termin (D): 2002

Sport

Nicht nur auf dem GBA, auch auf dem GameCube zeigt Dave Mirra seine Skills.

Titel: D. Mirra Freestyle BMX 2

Hersteller: .....Acclaim
Termin (D): .....Frühjahr

Action

Der Titel soll Ende des Jahres in den USA in den Verkaufsregalen stehen.

Titel: Disney's Tarzan Untamed

Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

Kein Grauen mehr dieses Jahr! Eternal Darkness erscheint in Japan erst im Januar 2002.

Titel: .....Eternal Darkness

Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

Rennspiel

Zum Start des GCN in Europa flitzen die Bikes mit Schallgeschwindigkeit los.

Titel: .....Extreme G3

Hersteller: .....Acclaim
Termin (D): .....Frühjahr

Fußball

EA betritt neue Pfade! Die Neuauflage soll deutlich simulationslastiger ausfallen.

Titel: .....FIFA 2002

Hersteller: .....Electronic Arts
Termin (D): 2002

Football

In der nächsten Ausgabe der N-Zone präsentieren wir euch einen Import-Test.

Titel: .....Madden NFL 2002

Hersteller: .....Electronic Arts
Termin (D): 2002

Action-Adventure

Unfair? Während Luigi im Spukhaus zittert, sonnt sich Mario in der prallen Sonne.

Titel: .....Mario Sunshine

Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action

Besonders die amerikanischen Nintendo-Fans fiebern diesem Titel entgegen.

Titel: .....Metroid Prime

Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

Basketball

Die NBA-Hünen zeigen ihr Können in den USA erst im Januar 2002.

Titel: ...NBA Courtside 2002

Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Football

Hoffentlich hat sich neben der Grafik auch in Sachen Gameplay einiges getan.

Titel: NFL Quarterback Club 2002

Hersteller: .....Acclaim
Termin (D): .....Frühjahr

Simulation

Den Miyamoto-Titel nehmen wir in dieser Ausgabe gründlich unter die Lupe.

Titel: .....Pikmin

Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Action-Adventure

Die Wartezeit bis zum Spiel versüßen wir euch mit dem coolen Poster.

Titel: .....Resident Evil

Hersteller: .....Capcom
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action

Der Titel des Spiels hat sich leicht geändert. Japan-Termin: 20. Dezember.

Titel: Sonic Adventure 2 Battle

Hersteller: .....Sega
Termin (D): .....Nicht bekannt

Snowboarding

Das abgedrehte Schneetreiben ist nun einer der Launch-Titel für die USA.

Titel: .....SSX Tricky

Hersteller: .....Electronic Arts
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action

In der nächsten Ausgabe haben wir einen Riesen-Importtest zu dem Hammerspiel.

Titel: SWRogue Leader: Rogue Squadron II

Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Beat 'em Up

Am 21. November erschien der mit viel Vorschusslorbeeren bedachte Titel in Japan.

Titel: Super Smash Bros. Melee

Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Skateboarding

Ob Ahmet auch auf dem Skateboard eine gute Figur macht, erfahrt ihr auf Seite 14.

Titel: ..T. Hawk's Pro Skater 3

Hersteller: .....Activision
Termin (D): .....Nicht bekannt

GameCube-Lexikon

NINTENDO GAMECUBE

Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichung
Erscheint 2002 in Deutschland			
All-Star Baseball 2002	Baseball	Acclaim	Frühjahr
Animaniacs: The Great Oscar Hunt	Action	Swing!	4. Quartal
Batman: Dark Tomorrow	Action	Ubi Soft	Frühjahr
Crazy Taxi	Rennspiel	Acclaim	Frühjahr
Dark Summit	Snowboarding	THQ	2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Biking	Acclaim	Frühjahr
Extreme G3	Rennspiel	Acclaim	Frühjahr
Jimmy Neutron	Action	THQ	Ende April
MX2003 featuring Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	Ende September
NFL Quarterback Club 2002	Football	Acclaim	Frühjahr
Scooby-Doo 2	Action	THQ	Ende November
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	Ende April
Tiny Toons Adventures	Jump & Run	Swing!	2002
WWF Wrestlemania	Wrestling	THQ	Ende August
Erscheint im November in Japan/USA			
FIFA 2002: Road to FIFA World Cup	Fußball	EA 1	5. November (Japan)
Luigi's Mansion	Jump & Run	Nintendo	Erhältlich (Japan)
Madden NFL 2002	Football	EA	18. November (USA)
NFL Blitz 2002	Football	Midway	18. November (USA)
NHL Hitz 2002	Eishockey	Midway	18. November (USA)
Pikmin	Simulation	Nintendo	Erhältlich (Japan)
SSX Tricky	Snowboarding	EA	18. November (USA)
Star Wars: Rogue Squadron II	Action	Lucas Arts	18. November (USA)
Starfox Adventures: Dinosaur Planet	Action-Adventure	Nintendo	November (Japan)
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	Erhältlich (Japan)
Super Smash Brothers Deluxe	Beat 'em Up	Nintendo	21. November (Japan)
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	18. November (USA)
Universal Studios	Action	Kemco	18. November (USA)
Wave Race: Blue Storm	Rennspiel	Nintendo	Erhältlich (Japan)
Erscheint voraussichtlich im Dezember in Japan/USA			
18 Wheeler: American Pro Trucker	Rennspiel	Acclaim	Dezember
Animal Forest +	Simulation	Nintendo	14. Dezember (Japan)
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	Dezember (USA)
Disney's Donald Duck Goin' Quackers	Action	Ubi Soft	Dezember (USA)
Disney's Tarzan Untamed	Action	Ubi Soft	Dezember (USA)
Evolution Worlds	Nicht bekannt	Ubi Soft	Dezember (USA)
In einem Land vor unserer Zeit	Action-Adventure	Swing!	Dezember
Legends of Wrestling	Wrestling	Acclaim	Dezember
Rayman Arena	Jump & Run	Ubi Soft	Dezember (USA)
Rogue Spear	Action	Ubi Soft	Dezember
Rugrats	Action	THQ	Dezember
Sonic Adventure 2 Battle	Jump & Run	Sega	20. Dezember (Japan)
Tom Clancy's Rainbow Six RS	Action	Ubi Soft	Dezember (USA)
Erscheint voraussichtlich 2002 in Japan/USA			
All-Star Baseball 2003	Baseball	Acclaim	2002
Animal Leader	Simulation	Nintendo	2002 (Japan)
Bomberman Generation	Geschicklichkeit	Hudson	2002
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	Januar (Japan)
Galleon	Action-Adventure	Interplay	2002
Hot Wheels	Rennspiel	THQ	2002
ISS	Fußball	Konami	2002 (Japan)
Jeremy McGrath Supercross World	Rennspiel	Acclaim	2002
Kameo: Elements of Power	Action-Adventure	Nintendo	2002
Largo Winch	Action-Adventure	Ubi Soft	2002
Mario Sunshine	Action-Adventure	Nintendo	Sommer 2002 (Japan)
Metroid Prime	Action	Nintendo	2002 (USA)
NBA Courtside 2002	Basketball	Nintendo	Januar (USA)
NBA Street	Basketball	Electronic Arts	2002
Phantasy Star Online 2	Rollenspiel	Sega	2002
Pokémon	Rollenspiel	Nintendo	2002 (Japan)
Rally Simulation	Rennspiel	Ubi Soft	2002
Rayman Tribe	Jump & Run	Ubi Soft	2002
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	22. März 2002 (Japan)
Rocket Power	Action	THQ	2002
Rune	Rollenspiel	From Software	2002 (Japan)
Scooby-Doo and the Cyber Chase	Action	THQ	2002
Soul Calibur 2	Beat 'em Up	Namco	2002 (Japan)
Spider-Man Movie	Action	Activision	2002
SpongeBob SquarePants	Nicht bekannt	THQ	2002
The Powerpuff Girls	Action	Bam!	2002
Turok Evolution	Action	Acclaim	2002
Virtua Striker 3 Vers. 2002	Fußball	Sega	24. Januar (Japan)
Zelda	Rollenspiel	Nintendo	2002 (Japan)
Angekündigte Titel ohne Termin			
Donkey Kong Racing	Rennspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	Nicht bekannt
Doshin the Giant	Simulation	Nintendo	Nicht bekannt
Mario Kart	Rennspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Matrix	Action-Adventure	Interplay	Nicht bekannt
Mickey Mouse	Action	Nintendo	Nicht bekannt
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	Nicht bekannt
Resident Evil 2	Action-Adventure	Capcom	Nicht bekannt
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	Nicht bekannt
Resident Evil CODE: Veronica X	Action-Adventure	Capcom	Nicht bekannt
Resident Evil 4	Action-Adventure	Capcom	Nicht bekannt
Noch nicht offiziell bestätigte Titel:			
Crash Bandicoot	Jump & Run	Konami	Nicht bekannt
Jurassic Park III	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Picassio	Action-Adventure	Promethean Design	2001
Saffire	Action-Adventure	Saffire	2001
Stunt Driver	Rennspiel	Climax	Ende 2001
The Road To El Dorado	Action-Adventure	Ubi Soft	2001
The Thing	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Thornado	Action	Factor 5	2001
Title Defense	Boxen	Climax	2001
Too Human	Action	Silicon Knights	Nicht bekannt
VIP	Action	Ubi Soft	Nicht bekannt
W. D. The Jungle Book R.G.	Tanz-Simulation	Ubi Soft	2001

Action

Die actionreiche Rundreise durch Hollywood beginnt in den USA am 18. November.

Titel: .....Universal Studios

Hersteller: .....Kemco
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

Grafik hin oder her: Der Titel dürfte auch auf dem GameCube ein Megaseller werden.

Titel: .....Zelda

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

CHART ATTACK

1 Super Smash Bros.

2 Zelda: Majora's Mask

3 Mario Party 3

Bestseller

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(NEU)	Pokémon Crystal Edition	GB	1
2.	(NEU)	Pokémon Stadium 2	N64	1
3.	(1)	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	2
4.	(NEU)	Mario Kart: Super Circuit	GBA	1
5.	(2)	Pokémon Gold/Silber	GB	7
6.	(WE)	Harvest Moon 2	GB	4
7.	(NEU)	Super Mario Advance	GBA	1
8.	(4)	Pokémon Trading Card Game	GB	8
9.	(NEU)	Lego Bionicles	GBA	1
10.	(3)	Paper Mario	N64	2
11.	(10)	Ready 2 Rumble Boxing	N64	2
12.	(6)	Zelda: Majora's Mask	N64	8
13.	(7)	Banjo-Tooie	N64	7
14.	(NEU)	Rayman Advance	GBA	1
15.	(NEU)	Street Fighter II Turbo Rev.	GBA	1

Was für ein Einstand! Nur einen Tag nach der Veröffentlichung stürmen die Pokémon der Crystal Edition auf Platz 1. Dicht dahinter folgen die N64-Kollegen von Pikachu und Co. ebenfalls als Neueinsteiger auf dem 2. Rang. Bestes GBA-Spiel ist diesen Monat Mario Kart: Super Circuit, das den 4. Platz belegen konnte. Multitalent Mario belegt als Jump&Run-Held mit Super Mario Advance Platz 7. Unter der Konkurrenz aus dem eigenen Haus haben vor allem die Pokémon der Gold/Silber-Edition zu leiden, sie purzeln auf Rang 5.

Quelle: SATURN

Lesercharts

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(3)	Super Smash Bros.	N64	21
2.	(2)	Zelda: Majora's Mask	N64	5
3.	(12)	Mario Party 2	N64	8
4.	(9)	Donkey Kong 64	N64	22
5.	(1)	Zelda: Ocarina of Time	N64	35
6.	(6)	Pokémon Stadium	N64	20
7.	(7)	Mario Kart 64	N64	19
8.	(8)	Perfect Dark	N64	16
9.	(WE)	Mario Party	N64	26
10.	(WE)	Diddy Kong Racing	N64	21
11.	(NEU)	Pokémon Stadium 2	N64	1
12.	(NEU)	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	1
13.	(15)	Mario Tennis	N64	11
14.	(13)	Banjo-Tooie	N64	5
15.	(WE)	Die Welt ist nicht genug	N64	7

Bestseller

Bestseller Japan

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(NEU)	Pikmin	GCN	1
2.	(2)	Luigi's Mansion	GCN	2
3.	(NEU)	Reversal Trial	GBA	1
4.	(NEU)	Puyo Puyo with Everyone	GBA	1
5.	(3)	Wario Land 4	GBA	2

Bestseller USA

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(NEU)	Mario Kart: Super Circuit	GBA	1
2.	(1)	Pokémon Crystal Edition	GB	2
3.	(2)	Super Mario Advance	GBA	4
4.	(NEU)	Tony Hawk's Pro Skater 2	N64	1
5.	(3)	Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	4

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(2)	Mario Party 3	N64	14
2.	(3)	Super Smash Bros. Melee	GCN	5
3.	(7)	Luigi's Mansion	GCN	2
4.	(10)	Star Fox Adventures: DP	GCN	5
5.	(NEU)	Banjo Kazooie: Grunty's Rev.	GBA	1
6.	(5)	Zelda	GCN	4
7.	(6)	Star Wars Rogue Squadron II	GCN	5
8.	(NEU)	Resident Evil	GCN	1
9.	(NEU)	Super Monkey Ball	GCN	1
10.	(NEU)	Metroid Prime	GCN	1

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, GBC, GBA, GC) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinander gewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die hier zu Lande noch nicht erhältlich sind. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Das N-Zone-Team

Wer steckt hinter der N-Zone? Wer schreibt die Artikel? Wer gestaltet die Seiten? Hier stellt sich unser Team kurz vor!

Hans Ippisch, 31 *Redaktionsdirektor*
Konnte es kaum abwarten, Shigeru Miyamotos neuestes Spiel *Pikmin* endlich mal in Ruhe am heimischen Fernseher zu spielen und nicht nur für zwei Minuten an überfüllten Messeständen.

Jens Quentin, 31 *Leitender Redakteur*
Freut sich schon sehr auf unterhaltsame *Tetris Worlds*-Duelle gegen seine Freundin, die dank ständigem Training eine wirklich ernst zu nehmende Gegenspielerin auf dem GBA darstellt.

Jean-Reiner Jung, 29 *Redakteur*
Kramte ausgiebig im stets gut sortierten und tadellos geordneten (Achtung Ironie!) Spielearchiv der Redaktion, um für seine Reportage in dieser Ausgabe die absoluten Spieleperlen empfehlen zu können.

Ahmet Iscitürk, 28 *Volontär*
Gewöhnt sich nach seinem Umzug langsam an das WG-Leben. Verbrachte lange Zeit im virtuellen Vorgarten, um zusammen mit den putzigen Pikmin wichtige Raumschiffteile zu sammeln.

Werner Spachmüller, 24 *Content Coordinator*
Werner begab sich für ein paar Tage nach Wien, ins Mekka der Mozartkugeln, um es sich beim Heurigen und einem ordentlichen Wiener Schnitzel gut gehen zu lassen.

Alexandra Böhm, 26 *Senior Designer*
Ali freut sich schon auf den ersten Schnee. Dann holt sie endlich wieder ihr Snowboard aus dem Keller und macht die Pisten unsicher. Natürlich trifft man sie auch danach beim Après-Ski ...

Christian Harnoth, 30 *Senior Designer*
Mutig, mutig! Christian ist nach den schlechten Börsenzeiten wieder ins Aktiengeschäft eingestiegen. Spielt außerdem mit wachsender Begeisterung *Zoo Tycoon* auf seinem heimischen PC.

Redaktions-Charts

Welche Games sind innerhalb der Redaktion besonders beliebt?

1. Wave Race: Blue Storm (GCN)
2. Pikmin (GCN)
3. Resident Evil (GBC)
4. Klonoa: Empire of Dreams (GBA)
5. Denki Blocks (GBA)

Nur absolute Top-Spiele mit einer Gesamtwertung von mindestens 85 % erhalten von uns den begehrten Hitstempel.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): April 2001

Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

Spiel des Monats

GameCube

Pikmin

Seite 44

Unser Spiel des Monats ist unter mehreren Gesichtspunkten etwas Besonderes. Zum einen natürlich, weil es Shigeru Miyamotos erstes Spiel auf dem GameCube ist. Zum anderen wäre da die innovative Idee, die dem Spiel zugrunde liegt. Welcher andere Spieldesigner lässt sich schon von seinem eigenen Garten zu einem Spiel inspirieren? Besonders gelungen ist neben der detailverliebten Grafik die Steuerung, die trotz einiger weniger Knöpfe eine Vielzahl von Befehlen ermöglicht. Dass es in einem Vorgarten wirklich sehr spannend und unterhaltsam zugehen kann, könnt ihr in unserem Test selbst nachlesen.

Alle Tests im Überblick

GameCube

Pikmin 44

Game Boy Advance

Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt 53
Creatures 51
ChuChu Rocket 58
Dave Mirra Freestyle BMX 2 54
David Beckham Fußball 52
Denki Blocks 50
ESPN X Games Skateboarding 57
Fortress 56
Freestyle Scooter 56
Inspector Gadget Advance Mission 54
ISS 52
Klonoa: Empire of Dreams 57
Lucky Luke: Wanted 58
Mega Man Battle Network 51
MX 2002 featuring Ricky Carmichael 58
Namco Museum 58
Pac-Man Collection 57
Phalanx 49
Planet der Affen 53
Super Bust-A-Move 50
Tetris Worlds 57
WWF Road to Wrestlemania 48

Game Boy Color

Atlantis: das Geheimnis der verlorenen Stadt 61
Fort Boyard 61
Planet der Affen 61
Resident Evil 60
Santa Claus Jr. 61

SCHLEICHFAHRT Mit nur einem Pikmin im Schlepptau sollte man dieses schlafende Monster lieber nicht aufwecken!

BAUSTELLE Hier seht ihr, wie die fleißigen Pikmin in Windeseile eine Brücke zurechtzimmern, damit ihr den Fluss überqueren könnt.

Noch nicht offiziell!
Import Test
in Deutschland erhältlich!

PIKMIN

N-ZONE HIT

Wenn es ein Spiel gibt, auf das der Begriff „Virtual Reality" wirklich zutrifft, dann ist es sicherlich Pikmin. Hier lautet die Devise: Mittendrin statt nur dabei!

SPACEMAN Ihr übernehmt die Rolle dieses Astronauten, der auf einem fremden Planeten notlandet.

Obwohl der GameCube schon vor knapp drei Monaten erschienen ist, stellt *Pikmin* erst das vierte Spiel für Nintendos Powerwürfel dar. Das Motto „Qualität statt Quantität" ist in diesem Fall für eine akute Software-Flaute verantwortlich. In den japanischen Chef-Etagen will man somit sicherstellen, dass der GameCube nicht von einer Lawine mittelmäßiger Titel überrollt wird. Böse Zungen behaupten jedoch, dass der wahre Grund ganz anders lautet: Nintendo will einfach genug eigene Software an den Mann bringen. Wenn es außer hauseigenen Titeln keine Spiele gibt, dann kann der Konsument auch nur diese Produkte kaufen. Was auch immer der wahre Grund sein mag – mit nur vier erhältlichen Spielen steht der Würfel in Japan momentan nicht so gut da, wie man es gerne hätte. Doch verlassen wir mal die Gerüchteküche und wenden uns Shigeru Miyamotos neuem Software-Kleinod zu. Lange Zeit hüllte Big N den Mantel des Schweigens über diesen Titel, doch als man endlich mit den ersten Infos herausrückte, waren nicht nur wir voller Zuversicht. Mr. Mario höchstpersönlich versicherte, dass der Spieler mit *Pikmin* ein einzigartiges und völlig neues Spielgefühl kennen lernen wird. Jetzt, nachdem wir die japanische Version auf Herz und Nieren getestet haben, können wir guten Gewissens bestätigen: Herr Miyamoto hat nicht übertrieben!

Verschollen im Weltall

So ein Spaceman hat es nicht leicht. Gerade noch tuckert man mit seinem Sternenschiff durch die Weiten des Weltalls und schon im nächsten Augenblick

GESTRANDET Euer ramponiertes Raumschiff macht in diesem zerstörten Zustand keinen einzigen Muckser mehr.

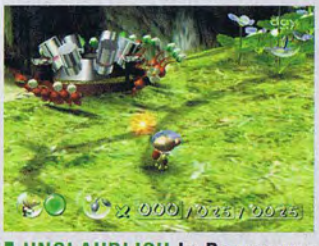
IMBISS Saftige Grasbüschel dienen den Pikmin als Nahrungsquelle. Im Gegensatz zu ihrer Körpergröße ist ihr Appetit riesig!

wird die Mühle von einem Asteroiden gerammt. Unser Weltraum-Held drückt flugs ein paar Knöpfe und schon setzt das Raumschiff zur Notlandung an. Der kleine Astronaut hat Glück im Unglück. Seinen Raumgleiter zerlegt es bei der unsanften Landung zwar komplett, aber er findet sich unbeschadet auf dem fremden Himmelskörper wieder. Dort trifft er auf die Pikmin – kleine Wesen, die aus dem Boden wachsen und ihm ab jetzt hilfreich zur Seite stehen. Diese Hilfe kann er auch gut gebrauchen. Er muss schließlich die einzelnen Teile seines Raumschiffs wiederfinden! Diese Aufgabe gestaltet sich jedoch schwieriger als angenommen. Da auf dem Planeten andere Größenverhältnisse herrschen, entpuppt sich schon ein Schuhkarton als fast unüberwindliches Riesen-Hindernis. Solche Hürden lassen sich glücklicherweise mit der Hilfe der Pikmin aus dem Weg räumen. Je nach Größe und Gewicht des Objekts benötigt ihr eine bestimmte Mindestanzahl dieser kleinen Rabauken. Die genaue Menge erfahrt ihr, indem ihr die Anzeige betrachtet, welche sich über dem Gegenstand befindet. Solltet ihr nicht genug Pikmin in eurer Truppe haben, lässt sich relativ einfach Abhilfe schaffen. Vieles, was in freier Wildbahn kreucht und fleucht, lässt sich als Rohstoff für die Pikmin-Herstellung benutzen.

HELLO! Die Pikmin sind eine freundliche Rasse, die es in zahlreichen Formen gibt.

KA-BOOM! Felswände können mit Bomben zerlegt werden.

ABSTURZ Das Raumschiff rast ungebremst auf den Planeten zu.



UNGLAUBLICH In Bewegung sieht das Spiel noch besser aus.

AN DIE ARBEIT! Während ihr eure Mannschaft versammelt, wird im Hintergrund die Kriegsbeute ins Camp getragen. Erlegtes Krabbelgetier wird binnen kürzester Zeit zu neuen Pikmin verarbeitet.

REPARATUR Geborgene Raumschiffteile werden von den Pikmin sofort eingebaut. Insgesamt gibt es dreißig Spaceship-Parts.

GET TOGETHER Mit vereinten Kräften werden selbst größte Hindernisse, wie dieser Karton, aus dem Weg geräumt.

GEWUSST WIE! Eure Helferlein basteln sich eine Art Leiter. So können sie auch höher gelegene Orte erreichen. Oftmals befinden sich gerade dort wertvolle Rohstoffe.

INFO

Das kommt mir japanisch vor ...

Pikmin lässt sich nach einer kurzen Lernphase auch ohne japanische Sprachkenntnisse problemlos spielen. Allerdings werdet ihr regelmäßig mit ellenlangem Japano-Text konfrontiert. Diese Textpassagen enthalten Tipps und Erklärungen, die sehr viel zum Flair des Titels beitragen. Daher empfehlen wir Import-Freaks in diesem Fall, zumindest auf die US-Version zu warten, welche im Dezember erscheint. So habt ihr einfach mehr von Pikmin!

KAUDERWELSCH Sämtliche Ingame-Texte sind leider komplett in Japanisch. Wartet lieber auf die US- oder PAL-Version.

Blumen etwa hinterlassen nummerierte Pillen, nachdem sie von euch geerntet wurden. Die Nummer darauf sagt euch, wie viele Helferlein ihr braucht, um sie ins Lager zu schaffen, und wie viele Pikmin daraus gewonnen werden können. Sobald Rohmaterial in eurem Lager eintrifft, werden automatisch neue Pikmin im Boden verwurzelt. Da diese Kreaturen halb Tier und halb Pflanze sind, wachsen sie aus der Erde. Wenn ihr den A-Knopf drückt, dann werden sie von eurem Astronauten einfach aus dem Boden gezupft und sind sofort einsatzbereit. Generell besteht eure Aufgabe nun darin, mithilfe eurer Zwergen-Armee die verstreuten Teile eures Raumschiffes wiederzufinden. Um alle Teile einzusammeln, habt ihr genau 30 Tage Zeit. Ein Pikmin-Tag dauert exakt 15 Minuten und geht schneller zu Ende, als man denkt. Im Laufe des Spiels müsst ihr riesige Mauern einreißen, Brücken bauen und feindlich gesinnte Kreaturen vernichten. Dies alles könnt ihr nur bewältigen, wenn sich genug Pikmin in eurer Obhut befinden. Bald werdet ihr merken, dass man alles Mögliche in Pikmin verwandelt kann. Diverses Krabbelgetier und größeres Ungeziefer eignet sich übrigens auch hervorragend als Grundstoff. Im Gegensatz zu den Blumen haben sie aber einen Nachteil – sie wehren sich nach Leibeskräften gegen diese Behandlung!

David gegen Goliath

Aufgrund des unausgeglichenen Kräfteverhältnisses braucht es schon eine Riesentruppe, um große Gegner zu überwältigen. Wenn ihr euer Pikmin-Heer per Knopfdruck auf verdutzte Glupschaugen-Monster hetzt, dann entbrennen erbitterte Kämpfe, die teilweise gigantische Aus-

PENG Gelbe Pikmin benutzen Bomben.

MEINE MEINUNG!

Ihr habt ständig das Gefühl, mittendrin zu sein, und vergesst zeitweise, dass ihr es nur mit einem Spiel zu tun habt. Wenn irgendwelche fiesen Monster eure Schützlinge gleich im Dutzend verspeisen, bricht es euch fast das Herz. Auch die Grafik trägt viel zum Flair des Titels bei. Selbst eine komplette Armee von Pikmin zwingt die Grafik-Engine nicht in die Knie. Auch wenn einige Texturen etwas verschwommen daherkommen, ist der Titel optisch eine echte Perle. Einen großen Wermutstropfen gibt es dennoch: Das Spiel ist einfach zu kurz! Nach etwa zehn Stunden befindet sich euer Held wieder auf dem Weg nach Hause. Bei einer deutlich längeren Spieldauer wäre locker eine 90er-Wertung rausgesprungen. *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

FEUERFEST Rote Pikmin sind resistent gegen Feuer und sind von Spielbeginn an in eurer Truppe vertreten.

maße annehmen können. Es kommt nicht selten vor, dass bis zu hundert eurer Mini-Krieger auf einen Gegner einprügeln. Wie heißt es doch so schön: Gemeinsam sind wir stark!

Übrigens trübt auch bei solchen Massen-Schlachten kein einziger Ruckler das Spielerauge. Eine technisch reife Leistung, die eindrucksvoll demonstriert, was der GameCube zu leisten vermag. Oft habt ihr wirklich das Gefühl, in einem echten Garten zu sitzen – so real wirkt die Welt von Pikmin. Wenn ihr euch mit eurer Armee durch meterhohe Gänseblümchen kämpft, bewegt sich jeder Grashalm wunderbar natürlich. Während unserer Testsession haben wir oft innegehalten, um uns an der grafischen Pracht zu ergötzen. Natürlich gibt es hier und da minimale Schwächen. So wirken einige Texturen etwas verschwommen, wenn man extrem nah heranzoomt. Dies ist aber ein Manko, das nur extremen Dauernörglern sauer aufstoßen wird. Der Sound passt auch wie die Faust aufs Auge, wobei einige der musikalische Kompositionen extrem niedlich klingen – dies ist jedoch Geschmacksache. Wirklich bedauerlich ist aber, dass man *Pikmin* in relativ kurzer Zeit durchspielen kann – daran ändert auch der freischaltbare Challenge-Modus nicht viel. Dennoch werdet ihr jede einzelne Minute dieses innovativen Meisterwerks lieben!

Ahmet Iscitürk

GEMETZEL Das ist Action pur. Solche heftigen Massenschlachten können ganz schön an eurem Nervenkostüm zerren.

GNADENLOS Die Pikmin machen keine Gefangenen.

NEIN! Das fiese Glupschaugen-Vieh frisst einfach eure Freunde!

INFO

I have a dream

Als Mastermind Shigeru Miyamoto erstmals offen über Pikmin sprach, merkte man ihm die Begeisterung für das eigene Produkt förmlich an. Geradezu entzückt berichtete er über die Hintergründe der Entwicklung: „Wir haben uns tagelang in den Gärten in meiner Nachbarschaft rumgetrieben, um Hunderte von Fotos zu schießen. So konnten wir eine realistische Spielumgebung schaffen und uns an den Bildern orientieren. Die Pikmin sind wie kleine Tiere, aber auch pflanzenartig. Man pflanzt sie in den Boden und sie wachsen! Je nach Länge der Wachstums-Phase verändern sich deren Fähigkeiten. Ich möchte, dass der Spieler bei seinem nächsten Spaziergang auf den Boden blickt und sagt: ‚Vielleicht sind ja wirklich Pikmin da unten!'"

MR. MARIO Auch nach so vielen Jahren gehen Shigeru Miyamoto die Ideen nicht aus!

BEWERTUNG

Titel:	Pikmin
Genre:	Simulation
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	Fünf Areale
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Japanisch
Deutschland-Termin:	März 2002
Störfaktor Sprache:	Hoch
Internet:	www.pikmin.com

Grafik:	89%
Sound:	82%
Dauerspaß:	88%
Gesamtwertung:	88%

IMPORT

Beurteilung: Ein zauberhaftes Vergnügen, das leider viel zu schnell endet. Wann kommt Teil 2?

Heißes Ding?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

DENKI BLOCKS

N-ZONE HIT

Mit Denki Blocks liefert Ubi Soft neues Futter für Gehirn-Akrobaten!

Jedes Mal, wenn ein neues Geschicklichkeitsspiel bei uns eintrudelt, wundert man sich über den Erfindungsreichtum der Entwickler. Meist handelt es sich um *Tetris*-Clones, aber in diesem Fall hat man sich wirklich was einfallen lassen. *Denki Blocks* stellt euch vor die Aufgabe, verschiedenfarbige Objekte durch Verschieben des Spielfeldes zu verbinden. Dies klingt leichter, als es ist: In den ersten Runden geht es noch locker zur Sache, aber nach einiger Zeit haben eure grauen Zellen gehörig zu tun. Zahlreiche Spielmodi, gepaart mit farbenfroher Optik und flockigem Sound, sorgen für Spielspaß, der im Mehrspielermodus kaum zu toppen ist. Das erfrischend neue Spielprinzip fesselt nicht nur Knobel-Fans dauerhaft ans Handheld!

Ahmet Iscitürk

MEINE MEINUNG!

Denki Blocks ist für mich der Geheim-Tipp des Monats. Ich gebe zu, dass ich Puzzle-Games schon immer gemocht habe, aber Denki Blocks wird auch Genre-Kritikern ein Lächeln auf die Lippen zaubern. Hier spürt man förmlich, dass die Entwickler mit Herz bei der Sache waren. Denki Blocks macht süchtig und das ist gut so! Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

KEIN PROBLEM Hier müsst ihr jeweils drei gleichfarbige Steinchen verbinden.

WINNER Des Rätsels Lösung ist nicht immer offensichtlich und lässt eure Birne qualmen!

BEWERTUNG

Titel:	Denki Blocks
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	200 Levels
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 109,95
Internet:	www.rage.com/denkiblocks

Grafik:	63%
Sound:	70%
Dauerspaß:	87%
Gesamtwertung:	85%

Beurteilung: Extrem spaßiges Geschicklichkeitsspiel mit hohem Sucht-Charakter. Kaufempfehlung!

SUPER BUST-A-MOVE

Der Dezember entwickelt sich zum Fest für Puzzle-Freunde! Neben Fortress und Denki Blocks dürft ihr euch auf die Rückkehr eines Klassikers freuen!

Auf zum fröhlichen Blasen-Schießen! Bei *Super Bust-A-Move* kontrolliert ihr eine kleine Blasen-Kanone, mit der ihr verschiedenfarbige Bläschen vom Screen fegt. Sobald sich mehr als drei gleichfarbige Bälle berühren, verschwinden diese. Ist das Spielfeld komplett blasenfrei, habt ihr den Level erfolgreich beendet. Der Titel macht einen Heidenspaß und fordert ein geschicktes Händchen. Mit über 300 Levels habt ihr auch am Singleplayer-Modus lange zu knabbern. Im Duell mit einem menschlichen Kontrahenten steigt der Spielspaß in ungeahnte Höhen– auch wenn man leider zwei Module benötigt!

Ahmet Iscitürk

MEINE MEINUNG!

Super Bust-A-Move enttäuscht nur wegen einer Sache: des fehlenden Single-Pak-Modus. Auch wenn die Umsetzung ansonsten tadellos ist, drückt dieses Manko schon spürbar auf die Wertung. Technisch wäre dies nämlich problemlos möglich gewesen. Erklärte Puzzle-Freaks werden das Spiel dennoch lieben! Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

DUELL Im Zweispieler-Duell macht es gleich doppelt Spaß! Ihr braucht dafür aber zwei Module.

EASY Anfangs sind die Stages fast schon zu leicht zu meistern. Später geht es richtig ab.

BEWERTUNG

Titel:	Super Bust-A-Move
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	300+ Levels
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 109,95
Internet:	www.ubisoft.de

Grafik:	66%
Sound:	71%
Dauerspaß:	80%
Gesamtwertung:	78%

Beurteilung: Der Puzzle-Klassiker feiert seinen GBA-Einstand. Einziges Manko: kein Single-Pak-Modus!

CREATURES

Das sind mir ja feine Götter. Erschaffen auf der Welt Albion intelligente Lebewesen und wir dürfen uns um deren Erziehung kümmern.

DACH ÜBERM KOPF Hier können sich die Racker ausruhen.

Kleine, putzige Wesen, die gezüchtet werden müssen? Das klingt fast nach Pokémon. Aber Vorsicht: Bei *Creatures* geht es nicht um das Schnappen und Steigern, sondern fast ausschließlich um die Erziehung der so genannten Norns. Diese wurden nämlich gerade eben von den Göttern auf der Welt Albion erschaffen und es liegt nun an euch, ihnen alles beizubringen, was für das Leben wichtig ist. Hierzu steuert ihr eine kleine Fee über den Screen und zeigt den kleinen Rackern, was gut oder schlecht für sie ist. Nach einer gewissen Zeit gibt es auch Nachwuchs, der die Erbanlagen der Eltern in sich vereint. Sobald ihr sechs neue Norns gezüchtet habt, könnt ihr zwei von ihnen in eine neue Umgebung transferieren, wo härtere Bedingungen herrschen. So kommen später noch die bösen Grendels hinzu, die euch durch ihren schlechten Einfluss so manche Erziehungsmaßnahme kaputtmachen können. Per Linkkabel könnt ihr den Nachwuchs übrigens von einem Freund adoptieren lassen. *Creatures* kann eigentlich keinem Genre so richtig zugeteilt werden und ist am ehesten als spaßige Lebenssimulation zu sehen.

Jean-Reiner Jung

GEBURTSTAG Eure Norns haben Nachwuchs bekommen.

KEINE LANGEWEILE Eine kleine Bootsfahrt sorgt für Spaß.

MEINE MEINUNG!

Vergesst das Tamagotchi. Creatures ist um einiges anspruchsvoller, niedlicher und weckt euch nicht nachts um drei. Trotzdem sollte man ein wenig Geduld mitbringen. Denn bis die Norns wirklich gehorsam sind und die ersten Zuchtversuche zur vollsten Zufriedenheit verlaufen, vergeht, trotz des guten Tutorials, einige Zeit. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Creatures
Genre:	Simulation
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	3 Welten
Hersteller:	Swing!
Sprache:	Deutsch
Termin:	Anfang Dezember
Preis:	DM 99,95
Internet:	www.swing-games.com

Grafik: 79%
Sound: 62%
Dauerspaß: 83%

Gesamtwertung: 81%

Beurteilung: Erziehung auf dem GBA. Ein schönes Trainingszentrum für angehende Sozialpädagogen.

MEGA MAN BATTLE NETWORK

Mega Man in einem Rollenspiel? Das klingt zwar ungewöhnlich, aber Spaß macht es trotzdem!

Ihr schlüpft in die Rolle eines Schuljungen, der sich ins Internet einloggt und sich dort in den Helden Mega Man verwandelt. Der Daten-Highway stellt sozusagen eine Parallelwelt dar, in der ihr euch Kämpfe mit Viren und anderen Gegnern liefert. In der normalen Welt läuft alles nach gängigem Rollenspielschema ab. In einer Iso-Perspektive steuert ihr euren Helden durch die große Spielewelt, führt Gespräche und sucht nach Hinweisen. Sobald es im Battle-Net zur Konfrontation mit Gegnern kommt, wird in eine Seitenansicht gewechselt. In Echtzeit beharkt ihr eure Kontrahenten und könnt zu diesem Zweck die so genannten Battle Chips nutzen. Jeder Battle Chip hält neue Fähigkeiten für euren Helden bereit! Im Laufe der Zeit könnt ihr über 175 dieser Chips sammeln und sogar per Link-Kabel mit euren Freunden tauschen.

Ahmet Iscitürk

SPAZIERGANG Eure Umgebung sieht sehr schön aus.

MEINE MEINUNG!

Mega Man Battle Network ist für ein Mega-Man-Spiel ziemlich untypisch. Statt adrenalinfördernder Platform-Action, bekommt man hier ein waschechtes Action-RPG vorgesetzt, das mich wirklich angenehm überrascht hat. Technisch gibt es ebenfalls wenig zu bemängeln, wobei vor allem die Optik punkten kann. Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

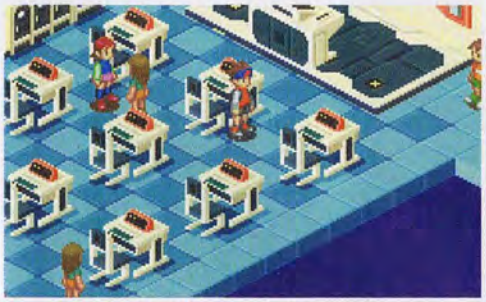
BEWERTUNG

Titel:	Mega Man Battle Network
Genre:	Action-RPG
Spieler:	1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	175 Battlechips
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 109,95
Internet:	www.ubisoft.de

Grafik: 78%
Sound: 73%
Dauerspaß: 75%

Gesamtwertung: 76%

Beurteilung: Mega Man macht auch als RPG-Held eine gute Figur!



HIGHTECH-SCHULE In der Schule lernt ihr die verschiedensten Online-Kampftaktiken.

ATTACKE Die verschiedenen Battle Chips ermöglichen euch coole Specialmoves!

DAVID BECKHAM FUSSBALL

OWE? Die Spieler laufen mit abgeänderten Namen auf.

K. O. Im Pokalwettbewerb wird nach dem K.-o.-System gespielt.

BALLON? Da ist jemand mit der Ballpumpe Amok gelaufen.

Selbst der große Name des englischen Frauenschwarms kann dieses Spiel nicht retten.

Als deutscher Fußballfan ist man Kummer gewöhnt, da tut es ab und zu ganz gut zu wissen, dass es noch schlimmere Dinge als ein Spiel der eigenen Nationalelf gibt. Zum Beispiel dieses Fußballspiel. Während bei der Entscheidung zwischen einem Freundschaftsspiel, einem Pokalwettbewerb oder einer Saison und der Auswahl aus über 200 Club- oder Nationalteams nur die umständliche Menüführung auffällt, entpuppt sich das Geschehen auf dem Rasen nach Anpfiff schon bald als spielerische Bankrotterklärung. Abgehackte Animationen und ein wie ferngesteuert laufender Ball sorgen zusammen mit der kantigen Grafik und den peinlichen Soundeffekten für einen Kick unter Kreisliganiveau. Das Gameplay passt sich der Präsentation eindrucksvoll an. Entweder man grätscht in den Gegner oder läuft so lange neben ihm, bis man den Ball plötzlich am eigenen Fuß hat. Im Angriff spaziert man lustig per Alleingang aufs Tor, um den Torwart mit einem kaum kontrollierbaren Schuss zu überwinden. Von taktischen Einstellungen kann man ebenso wie von einer guten Spielübersicht nur träumen. Wenn David Beckham beim nächsten Spiel gegen Deutschland genauso stümperhaft agiert wie in seinem eigenen Spiel, steigen die Siegeschancen unserer Kicker erheblich.

Jens Quentin

MEINE MEINUNG!

Was ist grausamer: Die neue Single von Victoria Beckham oder die Animationen dieses Spiels? Schwer zu sagen, auf jeden Fall sorgen die Animationen und die Ballphysik dieses Kicks eher für Lachanfälle als für Begeisterung. Ganz zu schweigen davon, dass die Ballkünstler scheinbar mit einem übergroßen Medizinball kicken. Das Passspiel ist Glückssache, aber auch nicht nötig, da man oftmals einfach mit dem Ball durch die hölzern agierenden Abwehrreihen traben kann. So ist das Beste an diesem Spiel die informative David-Beckham-Story, in der neben der Vita des Sonnyboys auch ein Interview zu finden ist. Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	David Beckham Fußball
Genre:	Fußball
Spieler:	1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	4 Spielmodi
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch
Termin:	6. Dezember
Preis:	DM 109,95
Internet:	www.ubisoft.de

Grafik:	51%
Sound:	50%
Dauerspaß:	53%
Gesamtwertung:	52%

Beurteilung: *Dieses Spiel sollte als Strafe für schlechte Leistungen der deutschen Elf eingeführt werden.*

ISS

Mit ISS wird eine der renommiertesten Fußballserien auf den kleinen Bildschirm portiert.

Die *ISS*-Serie gilt unter Kennern seit langem als Garant für realistische Matches mit viel Spieltiefe. Nun kicken die Ballartisten auch auf dem GBA. Nachdem man sich für eines von 40 Nationalteams entschieden hat, muss man die eigene Elf durch die Vorrunde führen. Sind vermeintliche Fußballzwerge wie Kanada oder Korea bezwungen, versperren in der Endrunde harte Brocken wie Frankreich, England oder Spanien den Weg zur Trophäe. Das anwählbare Elfmeterschießen ist ebenfalls nichts für schwache Nerven. Um Superstars wie Zidane, Kluivert oder Raoul in Schach zu halten, setzt man eine Doppeldeckung auf sie an.

CHAOS Wer hat den Ball? Jancker mit einer Chance.

ELITE Diese Namen machen Rudi Völler gelb vor Neid.

ELFER Elfmeter und England, das passt nicht zusammen.

Ob Flügelspiel, variable Raumdeckung oder kontrollierte Offensive, die Taktikmöglichkeiten lassen keine Wünsche offen. Die Umsetzung nach Anpfiff gestaltet sich aufgrund der unübersichtlichen Kameraperspektive allerdings schwierig. So landen Pässe zu oft beim Gegner, weil man die geeignete Anspielstation nicht ausmachen kann. Der zu klein geratene Radar kann dabei keine Abhilfe schaffen. Neben den lautstarken Fans sorgt der engagierte englische Kommentator für authentische Atmosphäre.

Jens Quentin

MEINE MEINUNG!

Der Kick bietet zweifelsohne die schönsten Animationen des GBA-Spielfelds. Die Torhüter hechten nach dem Ball, der Stürmer setzt zum Fallrückzieher an und der Mittelfeldstar geht nach einem brutalen Einsteigen des Manndeckers realistisch zu Boden. Das größte Plus des Spiels ist jedoch gleichzeitig das größte Manko: Durch die großen Akteure ist einfach zu wenig vom Spielfeld zu sehen, das Geschehen wird somit schnell unübersichtlich. Bevor man sich auf dem kleinen Radar orientieren kann, ist man schon in die gegnerische Abwehr gerannt. Eine spielfreundlichere Perspektive und eine etwas ausgefeiltere Ballphysik hätten ISS einen sicheren Hit beschert. Schade! Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	ISS
Genre:	Fußball
Spieler:	1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	5 Spielstufen
Umfang:	3 Spielmodi
Hersteller:	Konami
Sprache:	Englisch
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. DM 99,-
Internet:	www.konami

Grafik:	86%
Sound:	78%
Dauerspaß:	82%
Gesamtwertung:	80%

Beurteilung: *Präsentation hui, Spielübersicht pfui! Grafisch famoser Kick mit unglücklicher Spielperspektive.*

DISNEYS ATLANTIS:
DAS GEHEIMNIS DER VERLORENEN STADT

Alle Mann auf Tauchstation! Das Spiel zum neuen Disney-Film entführt euch ins sagenumwobene Atlantis.

WACHSTUMSSCHUB In Atlantis ist alles ein wenig größer.

RIESENSTATUE Milo sucht nach magischen Artefakten.

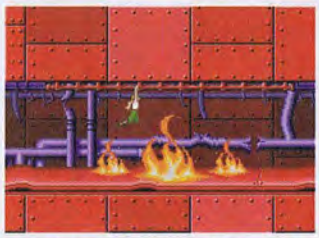
Was wurde nicht schon alles über den versunkenen Kontinent Atlantis zusammengesponnen. Grund genug für die Disney-Studios, einen schnuckeligen Weihnachtsfilm vorzulegen und auf gefüllte Kassen zu hoffen. Natürlich fehlt auch das passende Spiel nicht und ihr dürft auf dem Game Boy Advance die Hauptrolle übernehmen. Als wackerer Milo Thatch begebt ihr euch auf die Suche nach dem legendären Kontinent. Dafür wetzt ihr durch zehn Levels, sammelt zwischendurch Gegenstände ein und löst diverse Schalterrätsel. Solltet ihr feindlich gesinnten Kreaturen begegnen, hilft meistens ein saftiger Faustschlag oder ihr benutzt in freier Wildbahn aufgelesene Waffen. Das klingt nach einem bewährten Jump&Run-Rezept, doch leider ist das Leveldesign eher von der langweiligen Art. Die Areale sind nicht gerade besonders abwechslungsreich und im Aufbau sehr unübersichtlich. Das größere Manko ist jedoch die merkwürdig geratene Steuerung. So rennt der Held zwar sehr, sehr flink durch die Levels, aber die Lenkung ist viel zu träge, als dass man rechtzeitig auf Hindernisse reagieren könnte.

Jean-Reiner Jung

MEINE MEINUNG!

Und schon wieder eine Filmumsetzung, die voll und ganz dem Klischee entspricht. Langatmige Levels, eine verhunzte Steuerung und öde Grafik lassen darauf schließen, dass Disneys Atlantis husch, husch zusammenprogrammiert wurde, um noch rechtzeitig zum Filmstart fertig zu werden. In Anbetracht der starken GBA-Konkurrenz im Jump&Run-Sektor sollte man es sich zweimal überlegen, ob man sein Taschengeld in diesen Titel investiert. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!



FEUER UND FLAMME Ups, der Maschinenraum brennt.

BEWERTUNG

Titel:	Disneys Atlantis
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	10 Levels
Hersteller:	THQ
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 109,95
Internet:	www.thq.de

Grafik: 65%
Sound: 73%
Dauerspaß: 59%

Gesamtwertung: 60%

Beurteilung: Da haben wir auf dem GBA schon besser gehüpft. Hoffentlich ist der Film besser als das Spiel.

PLANET DER AFFEN

In einer Welt, auf der die Primaten die Macht ergriffen haben, kann nur der Stärkste überleben. Schafft ihr es, zu entkommen?

So was kann wirklich auch nur der NASA passieren: Da schickt man einen Astronauten ins All, jagt ihn mit Lichtgeschwindigkeit zu den Sternen und dann kracht der alte Hallodri auf einen Planeten, wo die Affen herrschen. Ersparen wir uns jetzt mal einen Vergleich mit *Star Trek* und kümmern uns lieber um das Spiel zum Film *Planet der Affen*. Ihr begleitet jetzt den gestrandeten Astronauten durch die schöne, neue Welt und sammelt, um Bonuspunkte zu kassieren, kleine Flaggen ein. Auffällig ist die Ähnlichkeit der Steuerung zum letzten Game-Boy-Color-Spiel der *Tomb Raider*-Serie. Wie Lara Croft muss auch unser Held gut getimte Sprünge wagen und sich langsam vorantasten. Ab und zu liegen am Wegesrand Waffen herum, die gegen Schimpansen, Gorillas oder sonstige angreifende Kreaturen eingesetzt werden. Leider haben die Feinde keinerlei Intelligenz und laufen stur auf ihren vorgeschriebenen Wegen entlang. Grafisch und akustisch ist *Planet der Affen* durchaus beachtenswert. Nur die Dynamik stellt den Spieler auf so manche Geduldsprobe.

Jean-Reiner Jung

MONDSCHEIN Bei der Absturzstelle lauern den ersten Affen.

GRÜNE HÖLLE Hier muss jeder Sprung wirklich gezielt sein.

MEINE MEINUNG!

Hey, was ist das denn? Schöne Grafik, nette Musik und dazu ein wenig Tomb Raider. Das klingt doch gar nicht mal so schlecht, oder? Das Problem bei Planet der Affen liegt allerdings im Spielfluss. Wenn ich wegen kleiner Hügel, die im Weg stehen, alle paar Meter mehrere Tastenkombinationen machen muss, kommt einfach keine Dynamik auf. Wer jedoch den Film liebt und viel Geduld besitzt, sollte vielleicht mal Probe spielen. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

AFFIGE GROSSSTADT Wir fliehen aus der Affenstadt.

BEWERTUNG

Titel:	Planet der Affen
Genre:	Action
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	15 Levels
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 109,95
Internet:	www.ubisoft.de

Grafik: 81%
Sound: 76%
Dauerspaß: 67%

Gesamtwertung: 68%

Beurteilung: Uff! Das Spiel zum Tim-Burton-Film erweist sich als äußerst holprige Angelegenheit.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Hat Tony Hawk das Skateboard mit dem BMX getauscht? Nein, es ist Dave Mirra!

Was Tony Hawk für die Skater, ist der 27-jährige Dave Mirra für BMX-Freaks. In seinem GBA-Debüt tritt der mehrfache Weltmeister zusammen mit elf Kollegen in die Pedale, wobei jeder Biker individuelle Stärken und Schwächen mitbringt. Im Freeride erkundet ihr radelnd Levels wie ein Lagerhaus, den örtlichen Stadtpark oder einen gewaltigen Parkplatz. Zur Sache geht es dann im Karrieremodus, in dem euer Profi verschiedene Aufgaben zu bewältigen hat. Innerhalb eines Zeitlimits sucht ihr Sprühdosen oder die Buchstaben S-K-A-T-E ... äh ... M-I-R-R-A. Durch Tricks wie den Can-Can, den No-Footer oder einen 50-Grind auf einem Geländer erhöht sich euer Punktekonto. Neue Highscores werden – wie das Lösen der Aufgaben – mit Erfahrungspunkten belohnt, die wiederum neue Areale öffnen oder in die Fahrer investiert werden können. Bei der isometrischen Darstellung und der gelungenen Steuerung (A/B-Knopf in Verbindung mit den L/R-Tasten) haben sich die Entwickler ebenfalls von *THPS 2* inspirieren lassen. Grafik und Biker-Animationen sind ansehnlich, im direkten Vergleich hat Vorbild und Konkurrent Tony Hawk allerdings die Nase vorn.

Jens Quentin

KOPFÜBER In der Halfpipe drehen die Biker so richtig auf.

FUNKENFLUG Auch mit Grinds kann man ordentlich punkten.

FLY Durch krasse Combos erhöht ihr die Punktzahl.

MEINE MEINUNG!

Und der diesjährige Award für die dreisteste Abkupferung eines erfolgreichen Spielprinzips geht an: Dave Mirra! Selten hat das in der Videospielewelt beliebte Motto: „Lieber gut geklaut als schlecht selbst gemacht" besser gepasst als bei diesem Titel. Nur das Sportgerät, die Höhenanzeige, die kleineren Levels und der vergleichsweise langweilige Soundtrack erinnern daran, dass es sich nicht um Tony Hawk's Pro Skater 2 handelt. Wer bei besagtem Spiel alle geheimen Abschnitte und Tricks im Schlaf beherrscht, kann sich bedenkenlos aufs BMX-Rad schwingen. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....Dave Mirra Freestyle BMX 2
Genre:.....Sport
Spieler: 1-2
1-Modul-Mehrspielermodus: .....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .....Ja
Speichern:.....Batterie
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Umfang: .....13 Areale
Hersteller: .....Acclaim
Sprache:.....Deutsch
Termin:.....Dezember
Preis:.....DM 99,95
Internet: .....www-ful-fat.com

Grafik: 77%
Sound: 69%
Dauerspaß: 82%

Gesamtwertung: **81%**

Beurteilung: Gäbe es Tony Hawk's Pro Skater 2 nicht, wäre dieser Titel ein Hit. So ist es nur ein solides Plagiat.

INSPECTOR GADGET ADVANCE MISSION

Go go Gadget: Spiele-Test! Aus dem hässlichen Inspector-Gadget-Entlein wurde doch ein ansehnliches Spiel.

Nachdem der Cyborg-Polizist Inspector Gadget in den 80ern durch eine extrem trashige Zeichentrickserie spukte und vor nicht allzu langer Zeit sogar durch eine grottige Realverfilmung auffiel, ist jetzt der GBA dran. Doch Halt! Die Versoftung der mäßigen Vorlage ist gar nicht mal so schlecht geworden und macht im Gegensatz zum einfallslosen Bildschirmgeplänkel Spaß. Ihr übernehmt in diesem Spiel alle drei Hauptcharaktere auf einmal. Im Kampf gegen die Verbrecherorganisation MAD geht es durch fünf Erdteile. Während ihr euch hüpfend und laufend durch die Levels bewegt, könnt ihr jederzeit zwischen dem trotteligen Gadget, seiner Nichte Penny und ihrem Schoßhund Brain per L-Taste umschalten. Je nach Abschnitt müsst ihr euch die bestimmten Fähigkeiten eines Charakters zunutze machen. So kann der Inspektor am besten zuschlagen, während der Hund die größte Sprungkraft hat und Penny als Einzige tauchen kann. Nett ist auch der Mehrspielermodus, in dem drei Spieler gegeneinander auf Schatzsuche gehen können.

Jean-Reiner Jung

LADY LIBERTY Der erste Endgegner fackelt nicht lange.

ABGETAUCHT Penny kann als einziger Charakter tauchen.

MEINE MEINUNG!

Das Schlimmste an Inspector Gadget ist diese verdammte Ohrwurm-Musik. Ich summe diese alberne Melodie jetzt schon seit einer Woche vor mich hin und treibe die Kollegen in den Wahnsinn. Davon mal abgesehen, war ich von der Umsetzung der 80er-Trash-Serie sehr überrascht. Die drei Charaktere machen Laune und man ist teilweise schon sehr am Grübeln, mit welchem Helden man am besten weiterkommt. Wer sich als Gadget-Fan bezeichnet, braucht dieses Spiel. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

HEISSER HÜPFER Hund Brain hat die größte Sprungkraft.

BEWERTUNG

Titel: Inspector Gadget Advance Mission
Genre:.....Jump & Run
Spieler: 1-3
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .....Ja
Speichern:.....Passwort
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Umfang: .....15 Levels
Hersteller:.....Big Ben
Sprache:.....Deutsch
Termin:.....Erhältlich
Preis:.....DM 99,95
Internet:www.bigben-interactive.de

Grafik: 78%
Sound: 67%
Dauerspaß: 70%

Gesamtwertung: **73%**

Beurteilung: Aus einer finsteren Vorlage wurde ein gutes Spiel. Gadget bietet zwar wenig Neues, macht dafür aber Spaß.

BIONICLE™

Werde Teil der Legende

Jetzt auf Game Boy Advance:

Die Suche nach den Toa

Überwinde gefährliche Fallen und löse schwierige Rätsel in sechs verschiedenen Welten mit über zwanzig Levels. Finde die Steine der Toa, um die mächtigen Helden herbeizurufen – nur sie können die Insel Mata Nui von der Schreckensherrschaft des Makuta befreien. Dazu gibt's sechs Bonus-Actionspiele mit Multiplayer Funktion.

Das Schicksal von Mata Nui liegt in deinen Händen!

www.bionicle.com

GAME BOY ADVANCE™

LEGO SOFTWARE

LEGO und BIONICLE sind geschützte Markenzeichen der LEGO Gruppe. © 2001 The LEGO Group. 4330010/01-DE.

Nintendo® and Game Boy Advance™ are Trademarks of Nintendo Co., Ltd.

FORTRESS

Eine neue Variation des zeitlosen Tetris-Spielprinzips wird euch bei Fortress geboten. Baut eure Festung auf und vernichtet euren Gegner!

Das Spielprinzip ist genial einfach: Ihr habt eine kleine Festung, die vergrößert werden will. Dies erreicht ihr, indem herabfallende Klötzchen auf eurer Festung platziert werden und so wächst eure Bastion langsam zu respektabler Größe heran! Übrigens teilt ihr euch das Spielfeld mit einem Gegner, der dieselben Ziele hat – da ist Stress vorprogrammiert! Von Zeit zu Zeit fällt auch ein helfendes Geschütz vom Himmel, das die gegnerische Burg unter Beschuss nimmt. Das Ganze artet schon bald in adrenalinfördernde Puzzle-Action aus, da man immer besser sein will als der Gegner. Dieser Effekt vervielfacht sich noch, wenn man gegen einen menschlichen Mitspieler antritt. Wer auf der Suche nach einem spaßigen Puzzle-Abenteuer ist, dürfte hier fündig werden!

Ahmet Iscitürk

HILFE! Eure Bastion wird von einem riesigen Weltraum-Monster angegriffen. Hoffentlich geht da nicht allzu viel zu Bruch!

MIST! Auch im Mittelalter baut ihr fleißig um die Wette!

BEWERTUNG

Titel:	Fortress
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	Vier Zeitalter
Hersteller:	THQ
Sprache:	Englisch
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 109,95
Internet:	www.thq.de

Grafik: 68%
Sound: 70%
Dauerspaß: 75%

Gesamtwertung: 74%

Beurteilung: Tetris, mal anders. Vor allem für Mehrspieler-Fans zu empfehlen.

MEINE MEINUNG!

Mit Fortress liefert THQ einen spaßigen Tetris-Klon, der um einige interessante Aspekte erweitert wurde. Das Prinzip, durch herabfallende Steinchen seine Festung aufzubauen, finde ich wirklich genial. Für Solospieler flacht die Motivationskurve zwar nach einiger Zeit ab, aber im Linkmodus offenbart der Titel seine echten Stärken! Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!
			■		

FREESTYLE SCOOTER

Trendbewusste Tretroller-Freaks kommen jetzt auch auf dem GBA voll auf ihre Kosten!

COOL Die Optik ist teilweise wirklich sehr gut gelungen.

JUMP Die Tricks lassen sich relativ easy ausführen.

Vor rund zwei Jahren tauchten die kleinen Miniatur-Roller in unseren Fußgängerzonen auf und sind seitdem nicht mehr aus dem Straßenbild wegzudenken. Jetzt dürft ihr auch auf dem GBA lostreten und macht verschiedene Skateparks unsicher. Vom Sportstadion bis zur Landebahn für Düsenjets ist alles dabei, was man sich an abgefahrenen Schauplätzen vorstellen kann. Die Steuerung gestaltet sich relativ unkompliziert und so entlockt ihr eurem Trendsportler recht schnell die abgefahrensten Tricks. Generell orientiert sich das Game sehr stark an *Tony Hawk's Pro Skater*. Im Endeffekt tauschte man das Skateboard einfach gegen einen Mini-Scooter aus. Leider fehlt dem Ganzen der letzte Feinschliff, um es mit Activisions Genre-Referenz aufzunehmen. Spaß macht der Titel aber trotzdem!

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:	Freestyle Scooter
Genre:	Sport
Spieler:	1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	6+ Levels
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Englisch
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 109,95
Internet:	www.ubisoft.de

Grafik: 75%
Sound: 70%
Dauerspaß: 68%

Gesamtwertung: 74%

Beurteilung: Kurzweilige Funsport-Action mit kleinen Schwächen.

MEINE MEINUNG!

Freestyle Scooter erfindet das Rad zwar nicht neu, aber für eine kleine Runde zwischendurch ist es immer wieder gut. Leider wurden Objekte, die man einsammeln muss, nur mit einem Mini-Schatten versehen, so dass die Orientierung etwas schwer fällt. Außerdem gibt es keinen Turniermodus und nur einen einzigen Fahrer zur Auswahl, was wirklich mager ist. Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!
			■		

ESPN X GAMES SKATEBOARDING

Hat dieser Herausforderer eine Chance gegen den Champion Tony Hawk's Pro Skater 2?

GEKONNT Die Half-Pipe bildet den besseren Teil des Spiels.

Man nehme folgende Zutaten: Profi-Skater, diverse Skateparks und Halfpipe-Wettbewerbe, eine Menge cooler Moves, gewürzt mit schmissiger Musik. Dass daraus ein Hit werden kann, beweist *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Dass aber nicht jedes Spiel mit diesen Ingredienzien ein Volltreffer ist, macht der Konami-Titel deutlich. Während der Ritt in der Half-Pipe trotz gemächlicher Geschwindigkeit Spaß macht, kann der Skatepark-Modus nicht überzeugen. Ein nervtötender Perspektivenwechsel (zwischen Draufsicht und Seitenansicht) und die damit verbundene Verwirrung bei der Steuerung sorgen für Frust statt Lust.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel: ESPN X Games Skateboarding
Genre: Skateboarding
Spieler: 1
1-Modul-Mehrspielermodus: Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus: Nein
Speichern: Batterie
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Umfang: 8 Profis
Hersteller: Konami
Sprache: Deutsch
Termin: Erhältlich
Preis: DM 99,-
Internet: www.konami.de

Grafik: 71%
Sound: 69%
Dauerspaß: 65%
Gesamtwertung: **68%**

KLONOA

N-ZONE HIT

Das knuffige Namco-Maskottchen Klonoa kämpft nun auch in Europa für seine Träume.

GEWUSST WIE Mithilfe seiner Gegner springt Klonoa höher.

Eines Nachts wird Klonoa unsanft aus dem Schlaf gerissen und von Ordnungskräften abgeführt. Die Anklage lautet: unerlaubtes Träumen! Das lässt das geflügelte Kerlchen natürlich nicht auf sich sitzen und macht sich auf, das Land von dem traumfeindlichen Tyrannen zu befreien. Neben der geschliffenen 2D-Optik und einer schönen Musikbegleitung bietet *Klonoa* vor allem ein ausgefeiltes Gameplay. Mit nur zwei Knöpfen hat man die vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten des Protagonisten voll im Griff. Die typischen Geschicklichkeitseinlagen werden gekonnt durch diverse Rätselelemente ergänzt.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel: Klonoa: Empire of Dreams
Genre: Jump & Run
Spieler: 1
1-Modul-Mehrspielermodus: Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus: Nein
Speichern: Batterie
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Umfang: 40 Levels
Hersteller: Namco
Sprache: Deutsch
Termin: März 2002
Preis: Ca. DM 99,-
Internet: www.infogrames.de

Grafik: 81%
Sound: 80%
Dauerspaß: 87%
Gesamtwertung: **85%**

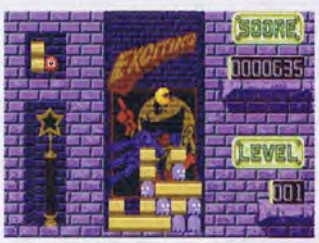
PAC-MAN COLLECTION

Während Ms. Pac-Man im Namco-Museum unterkommt, bekommt Pac-Man ein eigenes Spiel.

MUTATION Pac-Man Arrangement bietet neue Geister.

Während einige Spieler aufgrund einer grafisch nicht ganz zeitgemäßen Optik und spartanischer Soundeffekte pikiert die Nase rümpfen werden, dürfte älteren Spielern das Herz aufgehen. *Pac-Man* besticht durch eine 1:1-Umsetzung der Arcade-Version, während *Pac-Mania* eine technisch aufgemotzte Variante bietet. *Pac-Attack* versetzt den gelben Geistfresser und dessen Gegner in ein verzwicktes *Tetris*-Ambiente. Bei der vierten und letzten Spielart, *Pac-Man Arrangement*, wird das super-simple Spielprinzip mit neuen 3D-Levels, Power-ups und gefährlicheren Geistern angereichert.

Jens Quentin



BEWERTUNG

Titel: Pac-Man Collection
Genre: Compilation
Spieler: 1
1-Modul-Mehrspielermodus: Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus: Nein
Speichern: Nicht möglich
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Umfang: 4 Varianten
Hersteller: Namco
Sprache: Englisch
Termin: 7. Dezember
Preis: DM 99,95
Internet: www.infogrames.de

Grafik: 60%
Sound: 58%
Dauerspaß: 73%
Gesamtwertung: **71%**

TETRIS WORLD

50 Millionen verkaufte Einheiten innerhalb der letzten zehn Jahre: Tetris ist Kult.

BLUBB BLUBB Auch unter Wasser wird kräftig gepuzzelt.

Tetris Worlds bereichert das genial einfache Spielprinzip um nette Spielvarianten wie *Sticky*, *Fusion* oder *Hot-Line*. Bei *Fusion* sind beispielsweise Atomblöcke mit Fusionsblöcken zu verbinden, während bei *Hot-Line* markierte Reihen abgeräumt werden müssen. Die Knobeleien finden auf unterschiedlichen Planeten statt, so puzzelt man vor einer unwirtlichen Vulkanlandschaft oder einer beschaulichen Lichtung. Bewohnt werden die Planeten von den Minos, deren Geschichte im Laufe des Spiels erzählt wird. Höhepunkt ist der Mehrspielermodus, bei dem man bis zu drei Mitspieler ausblocken kann.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel: Tetris Worlds
Genre: Geschicklichkeit
Spieler: 1-4
1-Modul-Mehrspielermodus: Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus: Ja
Speichern: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 15 Spielstufen
Umfang: 8 Spielmodi
Hersteller: THQ
Sprache: Deutsch
Termin: Erhältlich
Preis: DM 109,95
Internet: www.thq.de

Grafik: 50%
Sound: 66%
Dauerspaß: 84%
Gesamtwertung: **80%**

CHUCHU ROCKET

Das hat ja ein wenig gedauert. Segas erfolgreiches Tüftelspiel kommt jetzt nach Deutschland.

HEKTISCH Bei so vielen Katzen müsst ihr schnell sein.

Die GBA-Umsetzung der brillanten Mäuse-Wuselei konnte uns schon als Japan-Import begeistern. Jetzt können auch heimische Handhelds in den Genuss von Segas Tüftelspiel kommen. Das Spielprinzip gestaltet sich dabei so simpel wie möglich: Durch Pfeile, die auf einem Spielfeld positioniert werden, lenkt ihr eine Bande Mäuse zu einer Rakete und müsst Katzen ausweichen. Viele Extras und ein toller Mehrspielermodus runden das positive Bild ab. Gemütlichen Naturen wird es aber schnell zu hektisch.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel: ..... *ChuChu Rocket*
Genre: ..... *Geschicklichkeit*
Spieler: *1-4*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Ja*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .. *Nein*
Speichern: ..... *Batterie*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Umfang: .... *Über 50 Levels (+ Editor)*
Hersteller: ..... *Infogrames*
Sprache: ..... *Deutsch*
Termin: ..... *Mitte Dezember*
Preis: ..... *DM 109,95*
Internet: ..... *www.infogrames.de*

Grafik: *72%*
Sound: *75%*
Dauerspaß: *86%*

Gesamtwertung: **83%**

LUCKY LUKE: WANTED

Er schießt schneller als sein Schatten, hat ein sprechendes Pferd und sorgt auf dem GBA für Ordnung.

3D-GRAFIK Der Ritt durch den Canyon sieht sehr nett aus.

Juchhu! Im Wilden Westen wurde ein neuer Präsident gewählt, der anlässlich seines Sieges alle Strafgefangenen freilässt. Das kann natürlich nicht gut gehen und Lucky Luke darf das Gesindel wieder dingfest machen. So läuft der coole Westernheld durch neun aus den Comics bekannte Szenarien und benutzt nicht nur seinen Revolver, sondern muss auch sein Köpfchen anstrengen. Zwischendurch laden einige simple Reaktionstests zum Verweilen ein, die auch per Link-Kabel zu zweit angegangen werden können. Comic-Fans dürfen zuschlagen.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel: ..... *Lucky Luke: Wanted*
Genre: ..... *Jump & Run*
Spieler: *1-2*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Ja*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .. *Nein*
Speichern: ..... *Passwort*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Umfang: ..... *9 Levels*
Hersteller: ..... *Infogrames*
Sprache: ..... *Deutsch*
Termin: ..... *Erhältlich*
Preis: ..... *DM 109,95*
Internet: ..... *www.infogrames.de*

Grafik: *75%*
Sound: *74%*
Dauerspaß: *76%*

Gesamtwertung: **75%**

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

Die Meisterschaften im Motorsport haben begonnen und ihr seid mit eurem Handheld live am Start.

KURVENTECHNIK Eine gute Möglichkeit zum Überholen.

Auf dem Nintendo 64 hat das Motocross-Rennen *Excitebike 64* bereits jede Menge Staub aufgewirbelt. *MX 2002* bemüht sich nun, diesen Erfolg auf dem Game Boy Advance zu wiederholen. Durchweg positiv sind die Streckenvielfalt und die Auswahlmöglichkeiten. Leider ist die Hardware des GBA mit der dreidimensionalen Darstellung der Strecken sichtlich überfordert. So gehen die staubigen Rennen mit mehr Ruckeleien über die Bühne, als ein normales menschliches Auge verkraften kann. Das ist sehr schade, weil das Spiel sonst reichlich Abwechslung bietet.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel: ..... *MX 2002 featuring R. Carmichael*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .. *Nein*
Speichern: ..... *Passwort*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Umfang: ..... *16 Strecken*
Hersteller: ..... *THQ*
Sprache: ..... *Englisch*
Termin: ..... *Erhältlich*
Preis: ..... *DM 109,95*
Internet: ..... *www.thq.de*

Grafik: *51%*
Sound: *71%*
Dauerspaß: *58%*

Gesamtwertung: **57%**

NAMCO MUSEUM

Ms Pacman, Dig Dug, Galaga, Pole Position und Galaxian haben sich einen Museumsplatz verdient.

GALAGA Rumms! Da haben die Aliens das Raumschiff erwischt.

Namco hat tief in seinem Archiv gekramt und fünf Klassiker aus den Gründertagen der Videospielgeschichte ausgegraben. In *Namco Museum* könnt ihr diese Meilensteine jetzt originalgetreu spielen und euch einen Eindruck von der Anfangszeit der Videospiele verschaffen. Besonders *Ms Pacman*, *Dig Dug* und *Galaga* werden Nostalgikern einen verklärten Blick bescheren. Wer sich aber nicht zu dieser Zielgruppe zählt, sollte sich den Kauf dreimal überlegen und sein Geld lieber in einen aktuellen Titel investieren. Spiele-Opas und Oldie-Fans können bedenkenlos zugreifen.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel: ..... *Namco Museum*
Genre: ..... *Geschicklichkeit*
Spieler: *1*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .. *Nein*
Speichern: ..... *Entfällt*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Umfang: ..... *5 Oldies*
Hersteller: ..... *Namco*
Sprache: ..... *Englisch*
Termin: ..... *Mitte Dezember*
Preis: ..... *DM 109,95*
Internet: ..... *www.infogrames.de*

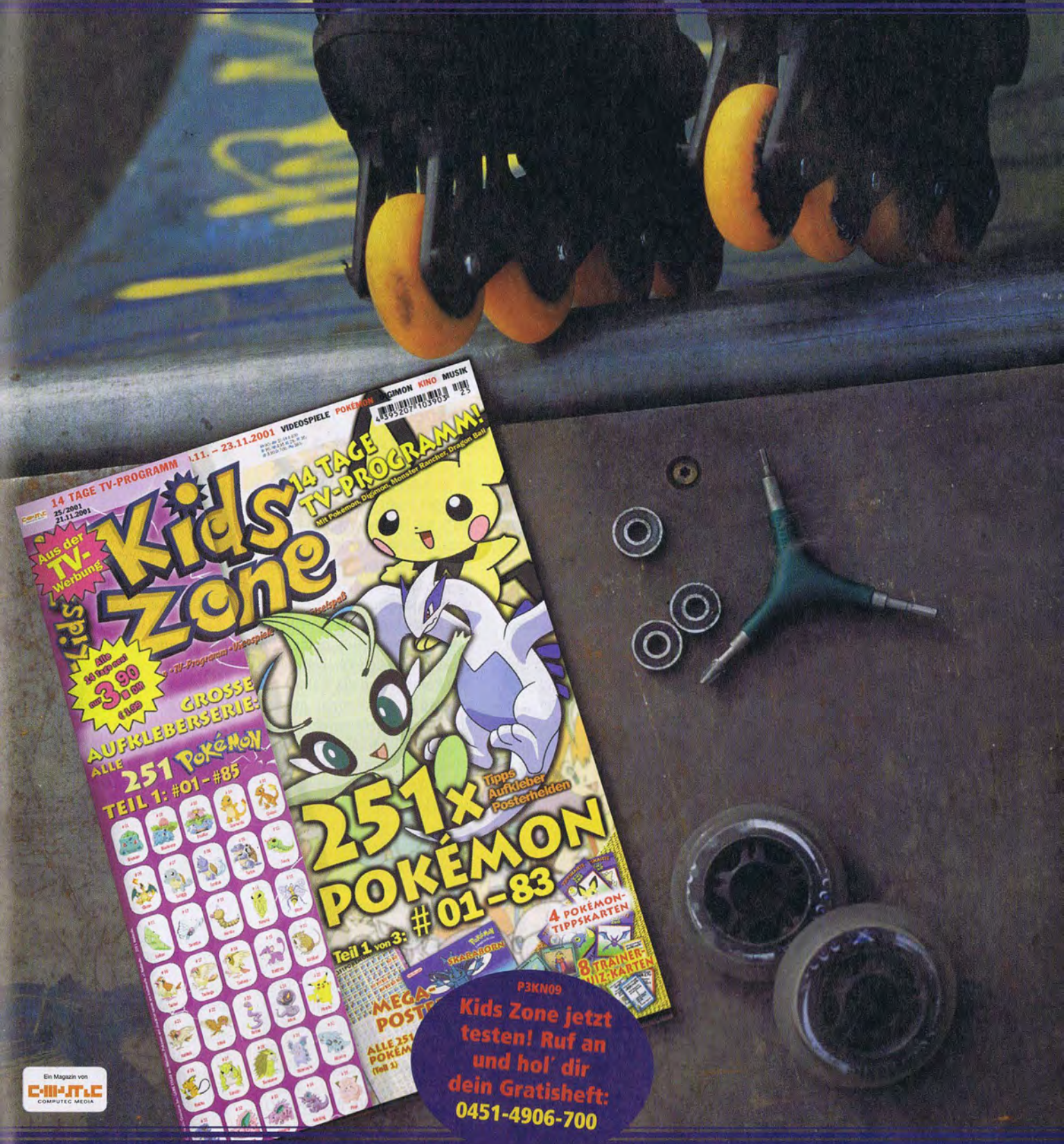
Grafik: *51%*
Sound: *53%*
Dauerspaß: *65%*

Gesamtwertung: **64%**

KIDS ZONE -

EUER MAGAZIN FÜR FERNSEHEN, KINO, VIDEOSPIELE

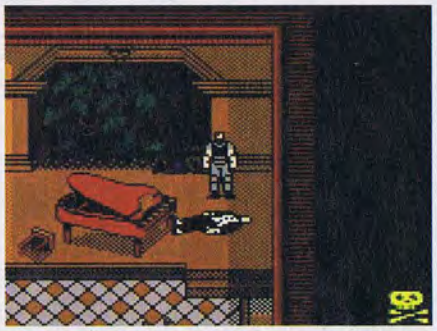
ALLE 14 TAGE NEU!



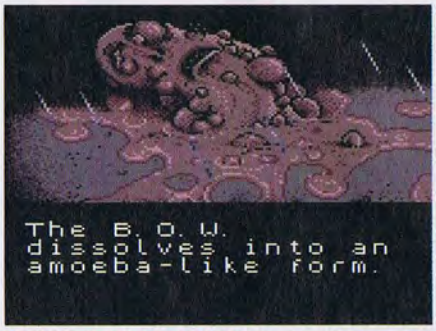
Kids Zone

- Alle Infos zu Pokémon, Digimon Dragon Ball und Monster Rancher.
- Kids-TV-Programm auf 8 Seiten
- Spieletipps für Game Boy, N64, PlayStation, PC, Dreamcast, PS2
- Musik- und Kinotipps
- Alle zwei Wochen mit super Aufklebern, Karten und vielem mehr
- Nur geniale DM 3,90

ZUM ANGRIFF! Die Veteranen Leon und Barry beschützen die hilflose Lucy.



TOD EINES PIANISTEN Sam spielt es bestimmt nicht noch einmal.



MOUSSE AU CHOCOLAT? Au Backe, das soll Umbrellas neue Geheimwaffe sein?

RESIDENT EVIL GAIDEN

Zombiejäger Barry Burton sticht in See. Dabei trifft er natürlich nicht nur Untote ohne Ende, sondern auch alte Bekannte.

Wann wird dem skrupellosen Umbrella-Konzern endlich mal die Lizenz zur Zombie-Herstellung entzogen? Seit Jahren verseucht diese Firma Kleinstädte, Inseln und arktische Regionen mit Viren, die abenteuerliche Bezeichnungen wie T-, G- oder Veronica-Virus haben. Bis zur Werksschließung werden aber sicherlich noch einige Jahre ins Land gehen, die uns mit weiteren Episoden aus dem Land der Untoten und der Biowaffen versorgen. Als neuester Ableger kommt mit erheblicher Verspätung jetzt *Resident Evil Gaiden* für den Game Boy Color in die Läden. Ihr schlüpft anfangs in die Rolle von Barry Burton, der sich, nachdem er den ersten Teil überlebte, einer Geheimorganisation zum Kampf gegen Umbrella anschloss. Sein Auftrag lautet, eine tödliche Biowaffe unschädlich zu machen, die sich an Bord des Kreuzfahrtschiffes Starlight befindet. Ihr erforscht das Schiff aus der Vogelperspektive und müsst stets mit einem Überfall des untoten Gesocks rechnen. Sobald ihr eine der Schreckensgestalten erblickt, habt ihr für einen Moment die Gelegenheit, ein Fadenkreuz auf sie zu richten und den Angriff zu starten. Alternativ könnt ihr aber auch flüchten, wenn ihr nicht angeknabbert werden wollt. Die Kampfsequenzen wurden sehr ungewöhnlich gelöst. Ihr blickt aus der Ego-Perspektive auf den Zombie und ein Balken am unteren Bildschirmrand pendelt die Trefferwahrscheinlichkeit aus. Hier heißt es nun, im richtigen Moment auf den A-Knopf zu drücken. Zusätzlich könnt ihr noch Kleinigkeiten wie den Blickwinkel oder die Waffenkonfiguration verändern. Eine weitere Neuerung im *Resident Evil*-Spielprinzip ist, dass ihr zwei weitere Mitstreiter in eurem Team haben könnt. Nach einer Weile stoßen nämlich noch der bekannte Polizist Leon Kennedy und die Überlebende des Zombiemassakers Lucy dazu, zwischen denen in den Kampfsequenzen jederzeit gewechselt werden kann. Während die Game-Boy-Exkursion durch kleine Rätsel und sehr viel Innovation im Spielerischen überzeugen kann, sieht es im technischen Bereich nicht so rosig aus. Verpixelte Grafik und nerviger Düdelsound nagen ein wenig an den Nerven.

Jean-Reiner Jung

FEUER FREI! Wartet, bis der Zeiger auf der weißen Fläche ist.

BALLSAAL Hier gibt es nur Zombies und Schnapsleichen.

WANDERTAG Die Zombies gönnen sich eine nette Kreuzfahrt.

MEINE MEINUNG!

Ich hatte ja schon nicht mehr damit gerechnet, dass dieser Titel überhaupt rauskommt. Aber jetzt ist er da und erfüllt alle Erwartungen. Besonders die Schusssequenzen wurden im Gegensatz zum direkten Konkurrenten Alone in the Dark sehr gut gelöst und sind mehr als nur ein simpler Reaktionstest. Resident Evil Gaiden hat den Wettlauf um das beste Survival-Horror-Spiel mit Bravour bestanden. Hut ab! Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Resident Evil Gaiden
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	Groß
Hersteller:	Virgin Interactive
Sprache:	Deutsch
Termin:	Mitte Dezember
Preis:	DM 69,95
Internet:	www.vid.de

Grafik: 70%
Sound: 72%
Dauerspaß: 85%

Gesamtwertung: **85%**

Beurteilung: Die Zombies auf hoher See runden das Resident-Evil-Universum voll und ganz ab. Horror-Fans müssen zugreifen.

DISNEYS ATLANTIS: DAS GEHEIMNIS DER VERLORENEN STADT

Auch auf dem Game Boy Color geht die Suche nach der verlorenen Stadt pünktlich zum Filmstart los.

AUSGESTORBEN Das Mammut jagt euch durch das Gebirge.

Wird euch bei der gleichnamigen Game-Boy-Advance-Version nur die Kontrolle über Milo Thatch gegeben, so könnt ihr auf dem GBC alle Helden der Disney-Filmvorlage spielen. An bestimmten Schalterpunkten dürft ihr den Charakter wechseln und dessen Vorteile auskosten. So kommt ihr an bestimmten Stellen nur dann weiter, wenn ihr den dazu passenden Helden angewählt habt. Daneben wird die übliche Jump&Run-Kost mit durchschnittlicher Grafik und lieblosem Leveldesign geboten. Es spielt sich aber ein wenig besser als die Advance-Fassung.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Disneys Atlantis
Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	10 Levels
Hersteller:	THQ
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 69,95
Internet:	www.thq.de

Grafik: 76%
Sound: 79%
Dauerspaß: 68%
Gesamtwertung: **69%**

FORT BOYARD

Wurde die Sendung nicht schon längst abgesetzt? Macht nix, die trashige Show läuft jetzt auf dem GBC.

PIRATEN! Der Pirat versetzt Kandidatin 4 in Angst.

Überraschung! Fort Boyard, die kauzige Abenteuer-Show für Couch-Potatoes, meldet sich zurück. Die Game-Boy-Color-Version hält sich dabei an die Urfassung der Sendung und schickt anstelle von Möchtegern-Stars vier „normale" Kandidaten ins Rennen. Bis zu vierzehn Räume wollen nach Schlüsseln abgeklappert werden, um am Ende einen Schatz zu bergen. Dazu müssen unter Zeitdruck Hebel betätigt und allerlei Ungetier ausgewichen werden. Das Abenteuerlichste an diesem Spiel ist aber die überladene Steuerung.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Fort Boyard
Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	14 Levels
Hersteller:	THQ
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 69,95
Internet:	www.thq.de

Grafik: 83%
Sound: 74%
Dauerspaß: 65%
Gesamtwertung: **66%**

PLANET DER AFFEN

Ugh! Auf einer Welt, die nur von Affen beherrscht wird, sucht ihr einen Weg zurück nach Hause.

GANZ SCHÖN AFFIG Der Gorilla läuft stupide hin und her.

Das ging wohl zu flott. Kaum war der Film in den Kinos, kam auch schon die Ankündigung des passenden Spiels zum Film. Und in Rekordzeit ist genau dieses auch schon in den Händlerregalen. So ist es auch nicht sehr überraschend, dass *Planet der Affen* den Eindruck eines Schnellschusses macht. Ihr lauft über den Affenplaneten, sammelt kleine Symbole ein und erwehrt euch mit eingesammelten Waffen der Angriffe strohdoofer Gegner. Absoluten Fans der Filmvorlage könnte das Spiel dennoch einigen Spaß bereiten.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Planet der Affen
Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	15 Levels
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 69,95
Internet:	www.ubisoft.de

Grafik: 71%
Sound: 80%
Dauerspaß: 60%
Gesamtwertung: **63%**

SANTA CLAUS JUNIOR

Na, schon in Feiertagsstimmung? Feiert mit Santa Claus Junior die Rückkehr der Weihnachtstitel.

WINTERLICH Ob wir hier irgendwelche Geschenke finden?

Zack ... und schon ist der dicke, bärtige Mann im Sack. Rücklings hat eine boshafte Hexe es doch wirklich gewagt, den allseits beliebten Weihnachtsmann zu entführen, und alle Geschenke dieser Welt in der Gegend verstreut. Doch zum Glück gibt es noch den heranwachsenden Praktikanten vom Santa, dessen Steuerung ihr übernehmt. Ihr tut eigentlich nichts anderes, als Geschenke einzusammeln und Gegner durch einen beherzten Hüpfer aus dem Spiel zu kicken. Dennoch haben wir hier ein liebevoll gemachtes Spiel, das wunderschön zur Jahreszeit passt.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Santa Claus Junior
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	60 Levels
Hersteller:	JoWooD
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 69,95
Internet:	www.jowood.de

Grafik: 81%
Sound: 79%
Dauerspaß: 83%
Gesamtwertung: **83%**

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort: Leserbriefe •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth E-MAIL: nzone@computec.de

Wie immer könnt ihr euch auch unter der Internetadresse **www.n-zone.de** *im Chat oder in einem der Foren mit anderen Nintendo-Fans und der N-Zone-Crew austauschen.*

Dragonball-Fan

Ich kaufe euer Magazin schon seit der ersten Ausgabe und jetzt hab ich auch mal ein paar Fragen an euch:
1. Werdet ihr euer Magazin wegen der neuen Konsolen umbenennen?
2. Gibt es auf GBC und GBA irgendwelche *Dragon Ball*-Spiele?
3. Wann kommt der GameCube bei uns ENDLICH raus?
Okay, das war es von mir!

N-ZONE 1. Wegen neuer Konsolen würden wir die N-Zone nie umbenennen! Man stelle sich vor, es würde eine Konsole mit dem Namen „Knödel 64" erscheinen. Sollen wir uns dann in Knödel-Zone umtaufen? 2. Zu *Dragon Ball Z* gibt es auf dem Game Boy beispielsweise *Goku Gekitouden*, oder *Goku Hishouden*. Auch für den GBA wird definitiv ein *Dragon Ball*-Game erscheinen. Der Titel: *Dragon Ball Z: The Legacy of Goku*. 3. Zum PAL-Release des GameCube wollte Nintendo immer noch keinen definitiven Termin nennen. Alles deutet aber darauf hin, dass der Power-Würfel Ende Februar/Anfang März in Europa erscheint!

Florian Haller

Handheld-Zwänge

Das Zusammenspiel von Game Boy und GameCube bringt sicherlich viele innovative Neuerungen im Spielprinzip. Wird es bei zukünftigen Spielentwicklungen vielleicht Voraussetzung sein, einen Game Boy zu besitzen, um das Spiel vollwertig daddeln zu können? Da ich keinen Game Boy besitze, würde ich mir mit diesem Risiko nie einen GameCube holen. Bitte klärt meine Zweifel auf!

N-ZONE Wir möchten deine Zweifel gerne zerstreuen! Das Zusammenspiel zwischen GBA und GameCube stellt unserer Meinung nach ein geniales Feature dar. Bei Nintendos neuem *Kirby*-Titel etwa, wird dadurch ein Spielgefühl erzeugt, welches bis dato einzigartig ist. Sicherlich werden Titel mit Linkfunktion auch ohne GBA spielbar sein, aber dadurch entgeht dir eine Menge Fun! Außerdem gibt es auf dem GBA so viel geniale Software – das Handheld ist einfach ein Pflichtkauf!

Marc André

Traumjob: Redakteur

Da ich bald mein Abi mache, strecke ich schon mal meine Fühler nach einem passenden Job aus. Mein kleiner Bruder hat mich dann auf die Idee gebracht, mich als Redakteur bei einem Spiele-Magazin zu bewerben. So ein Job muss doch wie der Himmel auf Erden sein, oder? Den ganzen Tag daddeln, ein paar Tests schreiben und dafür auch noch viel Geld kassieren. Das wäre genau das Richtige für mich! Wie sieht euer Alltag denn so aus?

N-ZONE Wie du bereits festgestellt hast, leben wir wie die Götter. Morgens zur Arbeit hetzen, da man immer mehr zu tun hat, als man eigentlich schaffen kann. Dann geht man die Redaktions-Post durch und das Telefon klingelt. Der PR-Manager der Firma XXX ist am Telefon und will wissen, warum die Simulation „Virtual Nasenhaar-Entferner" keine 90%-Bewertung erhalten hat. „Nur 89% für diesen Hammertitel? Wir sehen uns vor Gericht!" Nach diesem Schreck geht es gleich ungemütlich weiter. Wieder einmal steht man vor dem Problem, dass unerwartete Titel doch noch eintrudeln und das gesamte Heft umgestellt wird. Die Spiele, die aber fest eingeplant waren, lassen natürlich im Gegenzug noch auf sich warten und kommen genau zehn Minuten vor Redaktionsschluss rein. Also legt man eine kleine Nachtschicht ein, damit der Testbericht rechtzeitig fertig wird. Am Ende des Monats kann man dann immer ein paar erwachsene Männer weinen sehen – da kriegen wir nämlich unsere Gehaltsabrechnung! Aber mal im Ernst: Der Beruf eines Videospiele-Redakteurs kann wirklich ziemlich stressig sein und fordert neben Schreibtalent auch viel Flexibilität und Idealismus. Doch die schönen Seiten sind eben, dass man eines seiner liebsten Hobbys zum Beruf machen kann!

Harald Dietrich

Verzögerungstaktik?

Ihr müsst mir unbedingt helfen! Es wurde ja gemeldet, dass *Advance Wars* für den GBA nun doch nicht am 26.10. erscheint und auf einen unbekannten Termin verschoben

Schickt eure Briefe an:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 FÜRTH
E-MAIL: nzone@computec.de

wurde. Dies soll mit Komplikationen bei der Synchronisation der deutschen PAL-Fassung zusammenhängen! Bei einigen Händlern steht nun Mitte Februar 2002 als neuer Release – das wäre ja unvorstellbar! Wisst ihr da mehr? Habt ihr Informationen, wann das Spiel in Deutschland rauskommt? Bitte klärt mich auf, sonst hol ich mir sofort die teure US-Version!

N-ZONE In der Tat wurde *Advance Wars* leider auf unbestimmte Zeit verschoben. Wir haben uns extra noch mal mit Nintendo unterhalten und uns wurde mitgeteilt, dass der Februar-Termin nichts weiter als ein Gerücht ist. Nintendo selbst geht momentan sogar von einem späteren Termin als Februar aus! Wenn du also nicht länger warten willst, dann können wir dir die US-Fassung nur wärmstens empfehlen!

Florian Nees

Altersbedingte Rätselschwächen

Ich hab mal eine Frage. Ich will meinem neunjährigen Bruder *Zelda: Oracle of Ages* schenken. Meint ihr, er schnallt die schweren Rätsel?

N-ZONE Das kann man gar nicht so leicht beantworten! Unser Pokémon-Experte Ahmet war schon mit drei Jahren ein Genie und kein Rätsel war ihm zu schwer. Oftmals sind es gerade die Erwachsenen, die solche Rätsel nicht schnallen. Du siehst also, dass es nicht auf das Alter ankommt. Wenn dein Brüderchen ein heller Kopf ist, dann dürfte ihn kein *Zelda*-Rätsel so richtig zur Verzweiflung bringen.

Matthias ohne Nachnamen

Lampenschirm

Könnt ihr mir weiterhelfen? Wann kommt der GBA mit dem neuen Bildschirm denn raus und wo kann ich ihn dann kaufen?

N-ZONE Ja, das alte Lichtproblem. Viele Leser beschweren sich wegen des zu dunklen GBA-Displays und auch wir zocken nur noch mit Halogen-Schweinwerfern, die wir uns auf die Stirn kleben. Vor einiger Zeit machten dann Gerüchte die Runde, denen zu Folge Nintendo ein neues GBA-Modell veröffentlicht. Das Gerät soll ein Display mit Hintergrund-Beleuchtung bieten. Allerdings wurde dies von Nintendo of Europe dementiert – man plane momentan kein solches Modell. Mittlerweile haben aber findige Bastler einen Weg gefunden, den GBA umzubauen und so das Display ausreichend zu beleuchten. Dabei erlischt jedoch eure Herstellergarantie und daher solltet ihr euch dies gut überlegen!

Rouven Stumm

Rare Titel für den Würfel

Ich hätte da eine Frage: Wann kommt denn das erste GameCube-Spiel von Rare in Deutschland raus? Da ich ein großer Fan der englischen Softwareschmiede bin, würde mich auch interessieren, ob *Perfect Dark* und deren indiziertes Prügelspiel ebenfalls umgesetzt werden. Danke für die Antworten und macht weiter so!

N-ZONE Zu deiner Frage: Auch wir sind Rare-Fans und warten sehnsüchtig auf Spielefutter. Zum europäischen GameCube-Launch soll ja *Star Fox Adventures: Dinosaur Planet* erscheinen, welches den ersten Rare-Titel für Nintendos Würfel darstellt. *Perfect Dark Zero* wurde auch schon fest angekündigt, aber ein genauer Termin wurde nicht genannt. Vor Ende nächsten Jahres wird sich aber unserer Meinung nach nichts tun. Zu Rares Beat-em-Up-Nachfolger gibt es allerdings noch gar nichts Konkretes zu vermelden. Wir halten euch aber auf dem Laufenden!

Rüdiger Mosca

Nintendo ist geizig!

Eure GameCube-Beilage im aktuellen Heft ist super! Was ich aber nicht super finde: Dem GameCube liegt ja wirklich kein Videokabel bei! Ich dach-

N-ZONE ZEUGNIS

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht:
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?

❑ Ja ❑ Nein

5. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Hast du schon die Internetseite der N-Zone (www.n-zone.de) besucht?

❑ Ja ❑ Nein

7. Welche N-Zone-Titelseitengestaltung gefällt dir besser?

❑ Klassisch

❑ Dunkel

8. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
251 Pokémon-Aufkleber, Teil 1	___	❑	❑	❑
Reportage X-Mas-Hits	___	❑	❑	❑
Angespielt: Tony Hawk´s P.S. 3	___	❑	❑	❑
Angespielt: Bloody Roar	___	❑	❑	❑
Angespielt: Tekken Advance	___	❑	❑	❑
Test: Pikmin	___	❑	❑	❑
Test: WWF Wrestlemania	___	❑	❑	❑
Test: Creatures	___	❑	❑	❑
Test: Dave Mirra Freestyle BMX 2	___	❑	❑	❑
Test: ISS	___	❑	❑	❑
Test: Resident Evil	___	❑	❑	❑
Poster: Resident Evil	___	❑	❑	❑
Poster: Wario Land 4	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Witzige Leserbriefeecke	___	❑	❑	❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 12/2001)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-Zone ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?

_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?

_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 12 • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

te erst, es wäre ein Druckfehler in eurem Beitrag, aber dies ist wirklich eine Frechheit! Wenn man 500 DM für eine Konsole ausgibt, dann kann man doch wohl verlangen, dass ein Fernseh-Anschlusskabel beiliegt!

N-ZONE Das fehlende Videokabel ist vielen Lesern sauer aufgestoßen. Zum Glück wird dies aber für den westlichen Markt geändert. Die US-Version des GameCube enthält das besagte Kabel und bei der PAL-Version wird dies nicht anders sein. Ausnahmsweise gucken diesmal also nur die Japaner in die Röhre!

Olliver Clauss

Falsche Tatsachen?

Ich will ja nicht meckern, aber nach eurem Bericht über den GameCube-Launch dachte ich, dass die Konsole in Japan der volle Hit wäre. Im Internet liest man aber was ganz anderes über den Konsolenstart. Auf einem eurer Bilder ist eine Menschen-Schlange zu sehen und darunter steht, dass so ein Anblick keine Seltenheit war. Andere Quellen behaupten, es gab beim Japan-Launch keine Schlangen. Was stimmt den nun wirklich?

N-ZONE Wie heißt es so schön? Die Wahrheit liegt genau in der Mitte! Am Launchtag kam es wirklich darauf an, in welchem Stadtteil man unterwegs war und vor allem, wann man unterwegs war. Mittlerweile hat sich herausgestellt, dass es auch Geschäfte gab, wo man nicht länger anstehen musste. Obwohl sehr viele Konsolen vorbestellt wurden, gab es keine Engpässe und jeder Kunde konnte problemlos versorgt werden. Dies ist verwunderlich, da es in der Regel anders läuft. Wenn viele Geräte vorbestellt werden, dann kann man am Erstverkaufstag von einem riesigen Rummel ausgehen. In diesem Fall hielten sich die japanischen Konsoleros aber vornehm zurück. Laut Nintendo war man aber durchaus mit den Verkäufen zufrieden. Mal sehen, wie es weitergeht!

Lothar Histey

Das perfekte Spiel?

Ich habe mich mit einem Freund darüber gestritten, wie das perfekte Spiel aussehen müsste. Deshalb frage ich mich, was das N-Zone-Team dazu sagt. Was wäre euer perfektes Spiel?

N-ZONE Hmm, keine leichte Frage. Unser Live-Rollenspieler Jean-Reiner etwa konnte sich zuerst gar nicht entscheiden. Er wünscht sich eine Mischung aus Tanz-Simulation und Rollenspiel. Unser leitender Redakteur Jens möchte ein Spiel, das sich selbst spielt, damit er selbst mehr Zeit zum Spielen hat. Pokémon-Fan Ahmet hingegen träumt von einer Mischung aus Ego-Shooter und Prügelspiel. Aber so schön es auch klingt – das perfekte Spiel wird es wahrscheinlich nie geben!

Arne Gussler

Cube vs. Xbox

Ihr müsst mir helfen, denn ich bin ganz durcheinander! Ich habe gelesen, dass die Xbox technisch besser sei als Nintendos GameCube. Außerdem ist da eine Festplatte eingebaut und so kann man auch große Spielstände problemlos sichern, ohne dauernd neue Memory Cards zu kaufen. Ich bin zwar schon immer Nintendo-Fan gewesen, aber jetzt überlege ich mir wirklich langsam, umzusatteln. Wie findet ihr denn die Xbox und ist sie wirklich besser als der GameCube?

N-ZONE Die Xbox hat (genau wie jede andere Konsole), ihre Vor- und Nachteile. So mag es toll sein, dass Microsoft eine Festplatte spendiert, aber dafür kostet das Gerät dann auch doppelt so viel wie Nintendos Würfel. Außerdem klingen die technischen Spezifikationen auf dem Papier immer ganz toll, aber im Endeffekt zeigen die Spiele, was so ein Gerät wirklich kann. Bisher sind die gezeigten Xbox-Games grafisch nicht überragender als die erhältliche GameCube-Software. Welche Konsole wirklich besser ist, hängt einfach von den persönlichen Vorlieben des Käufers ab. Ein *Mario*-Fan wird sich sicherlich den GameCube kaufen und echte Freaks haben sowieso beide Konsolen! ;-)

Robert Heiberger

Metroid-Fans unter sich

Als echter *Metroid*-Fan bin ich natürlich überglücklich, dass meine Lieblingsreihe auch für den GameCube erscheint. Deshalb habe ich mal wieder mein *Super Metroid*-Modul ausgepackt und das Super-NES entstaubt. Ich hatte schon ganz vergessen, was für ein geniales Game das doch war! Wenn der GameCube-Nachfolger nur halb so gut wird, dann wäre ich schon glücklich. Meine Frage: Wie fandet ihr denn die Super-Nintendo-Fassung?

N-ZONE Auch unser Pokémon-Meister Ahmet ist der absolute *Super Metroid*-Fan. Jedesmal, wenn das Thema „Spieleklassiker" fällt, langweilt er die gesamte Redaktion mit einem stundenlangen Referat über die Vorzüge seines favorisierten SNES-Games. „Das waren noch Zeiten! Da war das Gameplay noch wichtiger als 3D-Schnickschnack! Blablabla ..." Doch auch der Rest der Redaktion ist damals nur zu gerne mit Samus durch die genial designten Levels gestreift. Mal sehen, ob *Metroid Prime* genauso toll wird!

Christian Böhm

WWW.N-ZONE.DE

FORUMS-GEFLÜSTER

Auf www.n-zone.de könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Der interessanteste Beitrag erscheint hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Beitrag des Monats von Forums-User „Riven":

„Soviel zum US-Launch"

Naja, langsam glaub ich, Nintendo macht irgendwas falsch! Nach der letzten Aktualisierung der US-Releaseliste kommen zum Launch nur noch 7 Games. Also bitte! Wenn das so weitergeht, bekommen wirklich nur 3 Start-Titel, wie in Japan. Nintendo sollte sich mehr anstrengen – egal wie! Wenn der US-Launch nix wird, dann hat BigN wohl eine Riesen-Chance verspielt. Wie es dann in Europa aussehen wird, wage ich nicht zu spekulieren ... Fakt ist: Nintendo braucht die USA!

N-ZONE Keine Bange! Mittlerweile sind es ja ein paar Games mehr, die zum US-Launch verfügbar sein werden. Es wurde bestätigt, dass mindestens 15 Titel bereitstehen und sollte *Tony Hawk's Pro Skater 3* wirklich doch noch zum Launch erscheinen, sind es sogar ganze 16 Spiele. Mehr kann man nun wirklich nicht erwarten, oder?

TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-Zone-Lesern und der Redaktion austauschen.

Das Nuperman-Aboangebot:

sagenhafte 50% sparen

Tu dir was Gutes:
Teste N-Zone im Miniabo und hol dir zwei Ausgaben zum Preis von einer.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Aboangebote findet ihr im Internet unter: **www.nzone.de**

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Nas neistgekaufte Nintendo-Nagazin

☒ Ja, ich möchte zwei Ausgaben von N-Zone zum Preis von einer testen. P3 N 017

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-Zone, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von DM 4,25. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-Zone wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten bzw. Erziehungsberechtigten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten bzw. Erziehungsberechtigten

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Nachdem ich mich nun mehrere Tage lang in meiner Wohnung eingeschlossen und zuckersüße Stunden mit Lady Sia auf meinem Sofa verbracht habe, kommt ihr jetzt in den Genuss der Früchte dieser Durchzock-Aktion. Aber keine Bange, für Blondinen-Verschmäher ist sicherlich auch etwas dabei.

Euer Jean-Reiner Jung

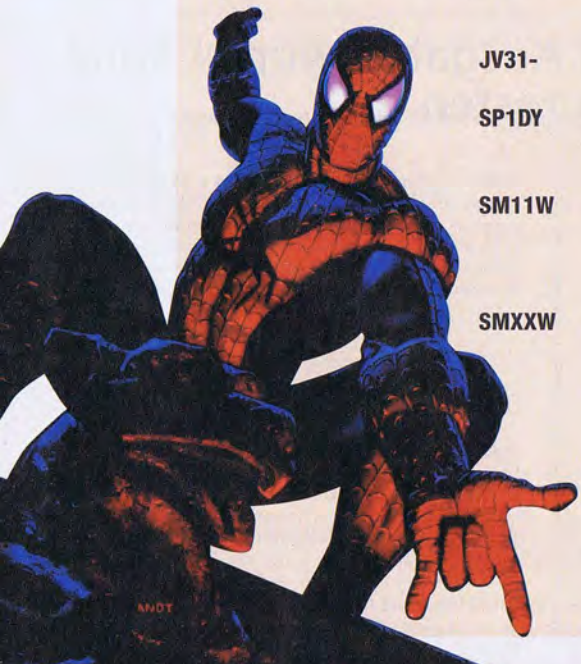
Gradius Advance

Es ist eigentlich schon müßig, diesen Tipp zu erwähnen, aber vielleicht kennen ihn ja einige von euch noch nicht. Auch im neuesten *Gradius*-Ballerspektakel funktioniert – wie beim Rest der Serie – der gute, alte Konami-Cheat. Mit ihm könnt ihr euch einmal pro Level die volle Bewaffnung erschummeln. Geht hierzu mit dem Start-Knopf in den Pausenmodus und drückt folgende Tasten: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A. Nachdem ihr mit Start ins Spiel zurückgekehrt seid, habt ihr die volle Bewaffnung und die Außerirdischen sollten sich warm anziehen.

ZUM ANGRIFF! Jetzt hat die Vic-Viper die volle Bewaffnung.

Spider-Man: Mysterio's Menace

Helft Spider-Man, ein Goldfischglas für seine Freundin zu besorgen. Mit diesen Levelcodes dürfte das gar kein Problem mehr sein.



JV31-	Levelanwahl und alle Extras
SP1DY	Schaltet im Superheldenmodus lustige Kostüme frei
SM11W	Schaltet im Superheldenmodus noch mehr lustige Kostüme frei
SMXXW	Schaltet im Superheldenmodus noch ein paar lustige Kostüme mehr frei

ER IST ÜBERALL Spidey kann jetzt in allen Levels auf Schurkenjagd gehen.

Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt

Auf geht's nach Atlantis. Mit den Level-Passwörtern habt ihr es einfacher als die Helden im neuesten Disney-Streifen.

Ulysses	DCNC
Die Bucht	XDKV
Feuerprüfung	CFCS
Eisprüfung	DHCV
Im Vulkan	TJJT
Innerhalb Atlantis	JMFJ
Der Verrat	QNFS

GEFÄHRLICH Die späteren Levels sind eine Herausforderung.

Fire Pro Wrestling

Alle Wrestler freischalten

SO GEHT DAS Orientiert euch am besten an diesem Bild.

Wählt den Menüpunkt „Edit Wrestler" an und geht auf „Name Entry". Hier gebt ihr als Vornamen ALL ein, als mittleren Namen STYLE und als Nachnamen CLEAR. Jetzt setzt ihr Exchange auf „off" und belasst den Punkt Middle auf Space (das kleine Quadrat). Wenn ihr diese kleine Prozedur abgeschlossen habt, stehen euch alle Kämpfer zur Verfügung.

Game-Boy-Cheats&Codes

Game-Boy-Xploder-Codes

Der Gameshark, der Xploder und das Action Replay sind externe Module, die über den Modulschacht an den Game Boy angeschlossen werden. Wenn ihr eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, könnt ihr mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.

Lufia: The Legend Returns

Unendlich HP	93FF6CD5
Unendlich IP	93FF11D6
Höchster Level	93FF62D5
Feinde mit einem Schlag töten	95FF20D6

Lady Sia

Die schlechte Nachricht vorweg: Passwörter oder einen Lara-Croft-Gedächtnis-Nacktcheat gibt es in diesem Spiel nicht. Dafür tun sich dem wagemutigen Abenteurer viele Kampfstrategien auf, die dem Kampf gegen das T'soa-Reich die richtige Spieltiefe geben.

Bonuslevel

Sollte euch das kleine Kunststück gelingen, auf einem Kontinent in allen vier Levels sämtliche Edelsteine einzusacken und alle Geiseln zu befreien, schaltet sich hinter dem Endgegner ein weiterer Level frei. Das funktioniert übrigens in jeder Welt. Stellt euch auf zusätzliche Herausforderungen ein.

Die Rückkehr der Pausenanimationen

Gönnt euch doch ab und zu mal eine Pause. Wenn ihr nichts macht und Sia einfach mal in Ruhe lasst, erlebt ihr die glorreiche Rückkehr der Pausenanimation. Beobachtet Sia, wie sie fast allen Blondinen-Klischees nacheifert. Bleibt aber immer noch die Frage: Wo hat das Blondchen das Handy her? Und mit wem telefoniert sie?

Bitte Abstand halten

Macht euch möglichst schnell mit der Reichweite eures Schwertes vertraut und nutzt diese schamlos aus. So könnt ihr die Gegner auf Distanz halten und sogar Combos sicher losschlagen.

Nutzt eure Fähigkeiten

Leider schweigt sich die Anleitung über die Combos und Zaubersprüche aus. Dabei sind es gerade diese, die euch einiges an überflüssigen Schwertfuchteleien ersparen. Erst mit einiger Erfahrung erkennt man, dass die Combos verschiedene Auswirkungen haben. So sorgt die Kombination B, R-Taste, B dafür, dass ein härterer Gegner zurückgeschleudert wird. Dies ist bei den übergroßen Hunden mit dem Zweihand-Schwert von großem Vorteil. Als guter Schildbrecher hat sich der Move aus B, R-Taste, R-Taste erwiesen. Habt ihr ihn erst mal gemeistert, zerstört er den Schild und den dahinter kauernden Gegner mit einem Schlag.

Magie erleichtert das Leben

Das mag vielleicht der dümmste Tipp überhaupt sein, aber wenn ihr euch die Magie von den Elementar-Meistern erspielt habt, dann nutzt sie auch. Leider werden die Sprüche nur ganz kurz im Spiel erklärt und in der Anleitung tauchen sie gar nicht auf. Eine kleine Gedächtnisauffrischung gefällig?

XPLODER ADVANCE FÜR GAMEBOY ADVANCE (TM)!

START THE NEXT GAME!

XPLODER Code Hotline: 0190-824675
DM 3,63 = ¤ 1,86/min.

AB OKTOBER IM HANDEL!
VORAUSSICHTLICHE VEROEFFENTLICHUNG.

- Link Kabel für Gameboy Advance (TM)
- Kompatibel auch mit Gameboy Colour(TM)
- Linken von Gameboy Advance(TM) Spielen auf Gameboy Advance(TM)
- Linken von Gameboy Colour(TM) Spielen auf Gameboy Advance(TM)
- Linken von Gameboy Colour(TM) Spielen auf Gameboy Colour(TM)

Multi Link Kabel für Gameboy Advance ™

empf. VK ab 19,95 DM
(Euro 10,20)

FlexiLight für Gameboy Advance ™

- extra helles Licht
- patentierte Technik
- flexibles Kabel zur optimalen Ausrichtung
- mehrere Versionen
- mit oder ohne Through-Port für Linkkabel

empf. VK ab 19,95 DM
(Euro 10,20)

Alle mit ® und TM gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Hersteller.

BLAZE®

http://www.blaze.de service@blaze.de

Lady Sia (Fortsetzung)

Wassermagie
Kombination: Links, oben, rechts und dann A und B gleichzeitig drücken.
Wirkung: Sia wird für zehn Sekunden unverwundbar. Dieser Spruch eignet sich wunderbar, um durch tückische Passagen zu laufen.

Feuermagie
Kombination: Oben, links, unten und dann A und B gleichzeitig drücken.
Wirkung: Sia jagt ihren Gegnern einen Haufen Feuerbälle um die Ohren.

Windmagie
Kombination: Links, unten, rechts und dann A und B gleichzeitig drücken.
Wirkung: Sehr gute, offensive Magie, die den Bildschirm freiputzt. Da es sich um Luftmagie handelt, werden auch Gegner erledigt, die sich hinter Wänden verstecken.

Wer wagt, gewinnt
Nicht so schüchtern! Geht ruhig Risiken ein und wagt riskante Sprünge. Da sich Sia an jedem noch so kleinen Vorsprung festklammert, können Plattformen erreicht werden, die auf den ersten Blick außer Reichweite erscheinen.

Vorsicht ist besser als Nachsicht
Sollte eure Lebensenergie mal einen gefährlichen Level erreichen, geht besser kein Risiko ein und versucht, Kämpfe zu vermeiden, indem ihr einfach an dem Gegner vorbeischleicht.

KLEINER FÜHRER DURCH DIE KNIFFLIGSTEN LEVELS

Spätestens ab dem zweiten Level wird klar, dass Lady Sia sich nicht nur auf blanke Kampfkraft, sondern auch auf ihren Verstand verlassen muss. Wir haben mal ein wenig rumprobiert, damit ihr an den kniffligsten Stellen nicht hängen bleibt.

1. KONTINENT: ATHORRE, DIE WELT DER MENSCHEN

Pelikan
Herzlich willkommen beim ersten Endgegner! Um den Kapitän aus der Reserve zu locken, müsst ihr euch so schnell wie möglich jede Maus schnappen und von Bord werfen. Schon bald lässt sich der Pelikan blicken. Hier ist eure Chance, den Burschen auch von seinem Schiff zu befördern.

2. KONTINENT: DIE RANDREICHE

Das Wasser
Im regulären Level dürfte es eigentlich keine Schwierigkeiten geben. An einer Stelle kommt ihr aber nur weiter, wenn ihr den Mast, der den Weg versperrt, mehrmals mit dem Schwert trefft. Beim Kampf gegen Neptun wartet ihr so lange, bis der Fischkopp zum Schlag ausholt. Dann solltet ihr ihn schnell mit einer Energiesalve treffen.

Das Reich des Feuers
Lava, Dornenbüsche und brüchige Plattformen erschweren euch hier das Leben. Mit ein bisschen Geduld kommt man aber schnell durch. Wenn ihr an eine Stelle kommt, die nach einer Sackgasse aussieht, solltet ihr auf einer höher gelegenen Plattform einen Stalaktiten abschlagen. Dieser bricht daraufhin einen Felsvorsprung los und ihr gelangt über den Lavasee. Im Anschluss fordert euch Rafooza zum Kampf. Hier kauert ihr euch an den rechten Rand der linken Plattform und wartet, bis der Gegner mit Feuerbällen schmeißt. Danach springt ihr schnell auf die andere Plattform und schlagt einmal gegen die Steine über Rafoozas Kopf. Nach dem dritten Mal dürfte der Feuermeister geschlagen sein.

HERR DES FEUERS Mit der richtigen Taktik ist Rafooza schnell geschlagen.

Die Luft
Die tiefen Abgründe und die Schalterrätsel dürften echte Könner vor keinerlei Probleme stellen. Beim Wettrennen gegen Sias Jugendfreundin Cheyenne sieht es aber anders aus. Um euren Falken zu beschleunigen, hämmert ihr am besten wie ein Wahnsinniger auf den A-Knopf. Irgendwann habt ihr die richtige Geschwindigkeit drauf und holt die Windsbraut ein. Hier gilt es dann, den Flammen des Feuerhengstes auszuweichen. Wiederholt das ein paar Mal und lasst euch im Anschluss die Windmagie geben.

WETTRENNEN MIT CHEYENNE Wohl dem, der einen goldenen Daumen besitzt.

Walross
Meine Güte, hat das lange gedauert, bis ich diesen Obermotz durchschaut hatte. Nachdem ihr euch zum ersten Mal in einen Yeti verwandelt habt, ignoriert ihr am besten das Killerwalross und geht zur Mitte der Eisbrücke. Hier hüpft ihr hoch und drückt am höchsten Sprungpunkt nach unten. Der Sia-Yeti lässt sich jetzt mit aller Wucht fallen und nach einigen Versuchen müsste die Brücke Risse bekommen. Weicht zwischendurch den Schneebällen aus, und wenn die Brücke extra-brüchig aussieht, ist es Zeit, den Antje-Verschnitt in die Mitte zu locken. Knirsch! Knack! Und weg!

ANTJE SCHLÄGT ZURÜCK Konzentriert euch lieber auf die Eisbrücke.

3. KONTINENT: MYRIADE, SIAS EIGENES KÖNIGREICH

Die Fuchsfrau
Hier ist Ausweichen angesagt. Die Foxy Lady lässt sich nämlich nur treffen, wenn sie über den Bildschirm wirbelt. Kurz vor Schluss des Kampfes setzt sie zu einem gewaltigen Energieball an. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder ihr wart im Vorfeld so gut, dass euch ein Treffer nicht sämtliche Energie kostet, oder ihr flieht an den Bildschirmrand. Letzteres ist aber nur selten von Erfolg gekrönt. Wenn die Fuchsfrau ihren Mörder-Energieball abgelassen hat, bedarf es nur noch eines Treffers und ihr habt gewonnen.

4. KONTINENT: CALLYGE, DER KONTINENT DER T'SOA

Onimen
Lasst euch gleich zu Anfang von Onimen schrumpfen und beseitigt die Ratten. Als Nächstes wird der Endgegner versuchen, einen Block auf euch zu werfen.
Stellt euch direkt unten ihn und weicht im letzten Moment aus. Jetzt müsste seine Kraftquelle ausgeschaltet sein, so dass er sehr empfänglich für ein paar Schwertschläge ist. Danach weicht ihr den Flammen aus und wiederholt das Blockspielchen. Nach ein paar Runden dürfte Onimen Geschichte sein.

Für helle Köpfe

Wer für N-Zone einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt als Dankeschön einen der genialen Original-Pokémon-Leuchtschlüsselanhänger! Nicht zögern, das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Für alle, die Pikachu, Enton oder eines der anderen beliebten Pokémon ständig bei sich haben wollen. Sie verschönern nicht nur euren Schlüsselbund, sondern können auch wunderschön leuchten!

Bitte einfach Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Aboangebote findet ihr im Internet unter: www.nzone.de

N-Zone im Abo – Deine Vorteile:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen für N64, Game Boy und Game Boy Color objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe
- Lieferung per Post und frei Haus und nur, solange der Vorrat reicht – die Versandkosten übernimmt der Verlag.

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

☒ JA, ich möchte das **N-Zone-Abo**
(DM 51,-/Jahr (= DM 4,25/Ausg.); Ausland: DM 75,-/Jahr; ÖS 390,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die N-Zone selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

☐ **Einen der Pokémon Leuchtschlüsselanhänger (Art.-Nr.: 2030),** Auswahl leider nicht möglich

Datum / 1. Unterschrift Abonnent (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum / 2. Unterschrift Abonnent (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

POKÉMON GOLD/SILBER LOGBUCH

Aufgrund der Flut an Weihnachts-Software fällt diesen Monat das Logbuch etwas kürzer aus. Außerdem haben wir es auf euren Wunsch hin etwas verändert und kompakter gestaltet. Pokémon-Crystal-Spieler sollten auch mal reinschauen, da die verschiedenen Karten nicht nur bei den Gold- & Silber-Editionen nützlich sind!

Logbucheintrag Nr. 22

Professor Lind war ganz aufgebracht! Ich solle sofort zum Radioturm nach Dukatia City. Als ich dort ankam, war schon die Hölle los. Team Rocket hatte den kompletten Turm besetzt und außerdem war der Radio-Manager in ihrer Gewalt! Jetzt war es Zeit, ein für alle Mal aufzuräumen!

RADIOTURM Im Turm erwartet mich Team Rocket! Packt euch genug Tränke ein und heilt eure Pokémon. Es wartet ein harter Kampf!

BETRÜGER Im fünften Stock entdecke ich den falschen Manager! Der echte wird im Keller gefangen gehalten. Ich muss ihn unbedingt retten!

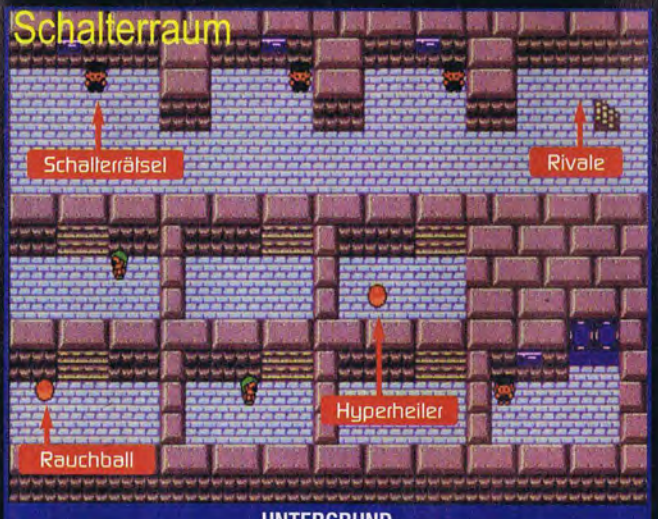
HIER ENTLANG Nachdem mir der falsche Manager den Kelleröffner gegeben hatte, wollte ich direkt in den Untergrund marschieren.

RÄTSEL Um den Weg freizumachen, musste ich die Schalter in dieser Reihenfolge umlegen: erst den dritten, dann den zweiten und zuletzt den ersten!

TÜRÖFFNER Als ich den echten Radiomanager gefunden hatte, übergab er mir den Türöffner, welchen man im dritten Stockwerk braucht.

SESAM ÖFFNE DICH Mit dem Türöffner verschaffte ich mir Zugang zum gesperrten Bereich. Der Anführer von Team Rocket wartete schon auf mich!

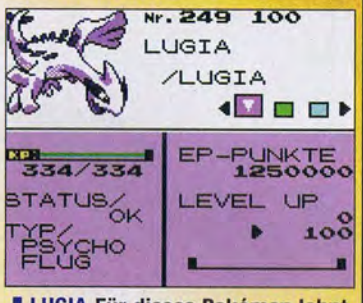
ALLES IN BUTTER Zum Dank für seine Rettung überreicht mir der Manager das Item Buntschwinge (Gold)/ Silberflügel (Silber).



UNTERGRUND

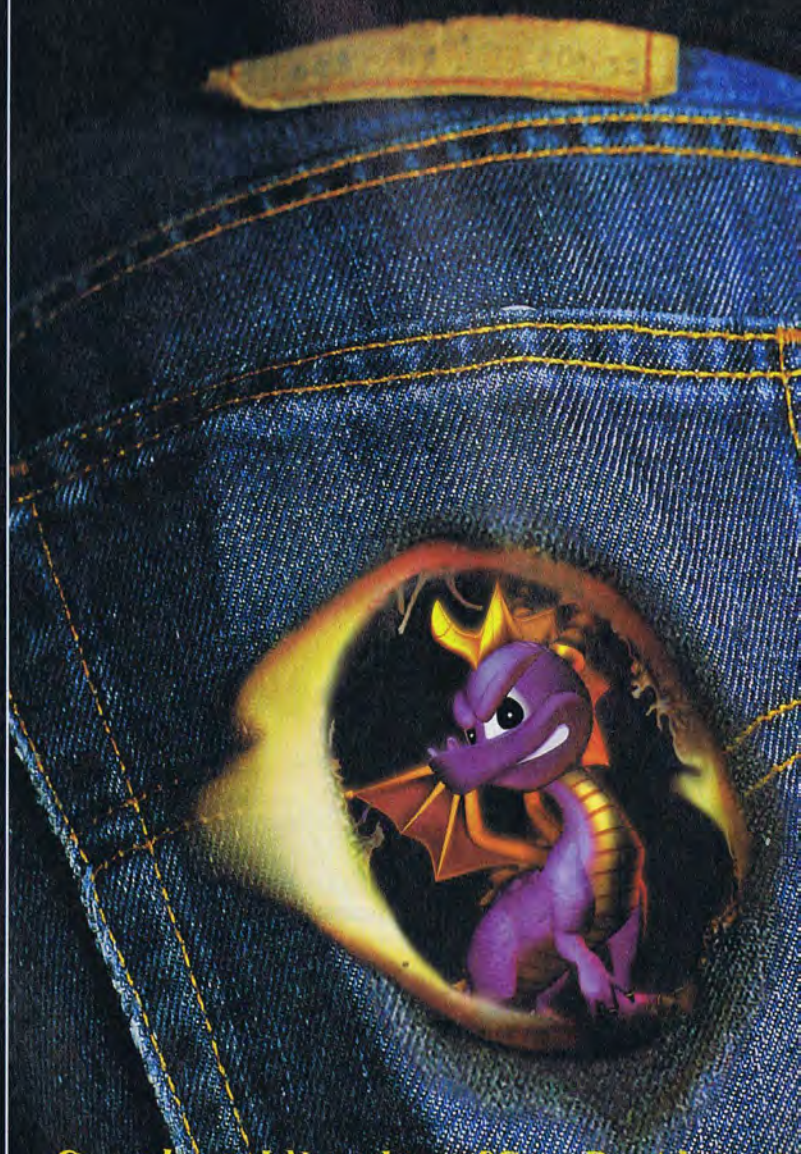
Schnappt euch Lugia

Auf zu den Strudelinseln! Spieler der *Silbernen Edition* sollten sich mit dem Silberflügel im Gepäck zu den Strudelinseln aufmachen. Dort habt ihr jetzt endlich die Möglichkeit, Lugia zu schnappen. Achtet aber darauf, dass ihr abspeichert, bevor es zum Duell kommt. Denn sonst ist Lugia für immer weg, wenn ihr versagen solltet!



LUGIA Für dieses Pokémon lohnt sich der Umweg auf jeden Fall.

Feuer unterm Hintern!



Spyro heizt ab November auf Game Boy Advance

Mit über 20 neuen Leveln und 3D Welten bringt Spyro jeden Game Boy Advance™ zum Glühen. Auch deinen!

UNIVERSAL

UNIVERSAL INTERACTIVE

www.universalinteractive.com

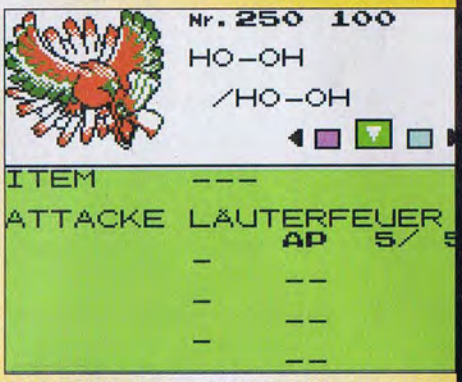
GAME BOY ADVANCE™

Season of Ice interactive game © 2001, Universal Interactive Studios, Inc. Spyro and related charakters are (tm) and © of Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Game Boy Advance and Game Boy Advance Logo are trademarks

Ho-oh wartet schon

Auf dem Zinnturm

Wenn ihr die *Goldene Edition* spielt, dann habt ihr jetzt die Möglichkeit, das mächtige Pokémon Ho-oh zu schnappen! Geht nach Teak City und betretet den Zinnturm. Dort zeigt ihr dem Weisen, dass ihr das Item Buntschwinge besitzt. Jetzt dürft ihr passieren und euch an die Spitze des Turms kämpfen. Seht euch gut um, denn in den einzelnen Stockwerken sind viele tolle Items versteckt. Auf der Turmspitze trefft ihr dann auf das legendäre Vogel-Pokémon!



HO-OH Mit viel Geschick könnt ihr das legendäre Flug-Pokémon schnappen.

Logbucheintrag Nr. 23

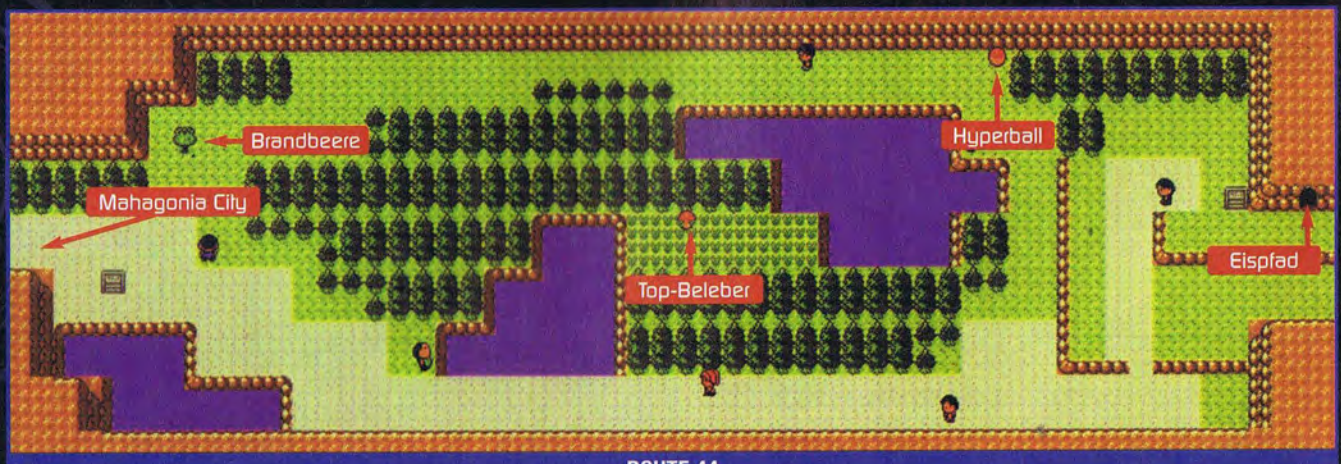
Nachdem Team Rocket besiegt wurde, geht es nach Ebenholz City. Auf dem Weg muss ich unter anderem die Route 44 und den gefährlichen Eispfad passieren!

HÖHLENKOLLER Auf dem Eispfad wird es nicht nur sehr kalt, sondern auch äußerst vertrackt. Die Fähigkeit „Stärke" ist Pflicht!

UNTERGRUND

Fortsetzung folgt

So geht es nächstes Mal weiter:
In der kommenden Ausgabe dürft ihr das praktische Logbuch wieder in vollem Umfang genießen. Euch erwarten dann wie gewohnt vier prall gefüllte Seiten voller Informationen und wertvoller Tipps.



ROUTE 44

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

Anschrift des Abo-Service:
KUNDENSERVICE:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
ZENTRALE SERVICE-NUMMER:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion:
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Ahmet Iscitürk, Jean-Reiner Jung
Content Coordinator:
Werner Spachmüller
Auslandskorrespondent: Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth
Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz
Textchef:
Michael Ploog
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@computec.de
Website: www.ad-the-best.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 15 vom 1.10.2001

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
Telefon: 0911-2872140
Fax: 0911-2872240

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 51,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 75,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 390,-

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, **VKZ** B 43739

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
Hardware, PC Games, PC Action, MCV, PlayZone, Kids Zone, PSG

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2001 62.806 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ Suche ☐ Verkaufe ☐ Tausche ☐ Nintendo 64 ☐ Super Nintendo
☐ Game Boy Advance ☐ Game Boy ☐ Clubs ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name | Anschrift | Datum | Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Achtung Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	0190-824694	Mo.-So. 8°°-24°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	0180-5005806	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 27.12.2001 am Kiosk

Star Wars: Rogue Squadron II

In der nächsten Ausgabe der N-Zone nehmen wir uns aller US-Launch-Titel ausführlich an. Besonders gespannt sind wir dabei natürlich auf den superb inszenierten Sternenkrieg. In unserem Importtest präsentieren wir euch die vielleicht beste Umsetzung des SciFi-Epos und nehmen den Kampf mit der dunklen Seite der Macht auf.

Super Smash Bros. Melee

Lasst die Kämpfe beginnen! Am 21. November starteten die Kloppereien zwischen den Prügelknaben des Nintendo-Universums in Japan. Wie viele versteckte Kämpfer gibt es? Welche Überraschungen bietet die Neuauflage des Klassikers? Ob das Spiel den Vorschusslorbeeren wirklich gerecht wird, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- Im Blickpunkt: Alle Infos zum US-Start des GCN
- Im Import-Test: SSX Tricky (GCN)
- Im Import-Test: FIFA 2002 (GCN)
- Im Import-Test: Crazy Taxi (GCN)
- Pokémon-G/S-Logbuch 9. Teil
- 126 neue Pokémon-Aufkleber

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 27.12.2001!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei ...

Ronald Kaulbach

Der 26-jährige Ronald Kaulbach ist Junior Product Manager bei Ubi Soft.

Was spielen Sie im Augenblick?
Pikmin GCN, *Wave Race: Blue Storm* GCN, *Super Street Fighter II Turbo Revival* GBA

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Pikmin: Ein wirklich innovatives Spiel, das es in dieser Form vorher noch nicht gab. Durch die Musik bekommt es einen sehr entspannenden und ruhigen Charakter und das trotz der vielen herumwuselnden Pikmin. *Wave Race: Blue Storm*: Eine gelungene Fortsetzung mit einem unnachahmlichen Wellen- bzw. Wasser-Feeling. Ein paar Strecken mehr hätten jedoch nicht geschadet. *Super Street Fighter II Turbo Revival*: Eine perfekte Portierung des Spielhallenklassikers. Die Charaktere sind 1A animiert und der Spielspaß ist dank des gewohnt genialen Gameplays auch auf lange Sicht garantiert. Für den Game Boy Advance gibt es kein besseres Beat 'em Up!

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Super Mario 64 ist für mich immer noch das beste Jump & Run der Videospielgeschichte.
Super Mario Kart (SNES) bleibt in Sachen Fahrverhalten und im Battle Mode immer noch ungeschlagen – und das trotz der beiden Nachfolger.
Wave Race 64 hatte zum damaligen Zeitpunkt eine geniale Optik und brachte das Jetski-Feeling perfekt rüber.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Der Henkel! Nein, Scherz beiseite: Neben den technischen Spezifikationen gefällt mir vor allem der Controller sehr gut. Für mich ist es der beste Controller, den es bisher für eine Konsole gab. Außerdem bin ich Nintendo für den einfachen US-Umbau der Japan-Konsole sehr dankbar.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Mario Kart, *Mario World* und *F-Zero* würden mich vor allem wegen des technischen Potenzials des GameCube besonders interessieren. *Rayman* wird auf dem GameCube ebenfalls eine hervorragende Figur machen. Darauf freue ich mich auch schon.

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Street Fighter II und *Super Mario Kart* für SNES. Das waren meine ersten beiden Super-Nintendo-Spiele.
Virtua Fighter II und *Daytona USA* in der Spielhalle. Vor allem *Daytona* hat mich sehr viel Geld gekostet. Zum Glück gab es dann später die Saturn-Version.

Welches Spielegenre bevorzugen Sie generell und warum?
Rennspiele, weil ich sehr gerne immer wieder neue Bestzeiten holen und eine Runde perfektionieren möchte.
Als 3D-Shooter-Purist bevorzuge ich vor allem actionlastige Shooter ohne taktischen Schnickschnack.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Phantasy Star Online (Dreamcast): Online-Gaming war noch nie so einfach und fesselnd. Mit Spielern aus der ganzen Welt gemeinsam durch die Dungeons zu ziehen, war einfach das faszinierendste Spielerlebnis des Jahres für mich. Ich bin schon gespannt auf die GameCube-Fassung.
Beben 3 Arena im Online-Modus: Obwohl der Titel schon ein wenig in die Jahre gekommen ist, macht es immer noch einen Heidenspaß, mit der Quad-Damage einen „gut gefüllten", großen Saal zu stürmen.
Ein Bond-Shooter im Vierspielermodus: die Caves im License-to-Kill-Mode mit Sniper Rifles. Diese Kombination ist einfach unschlagbar!

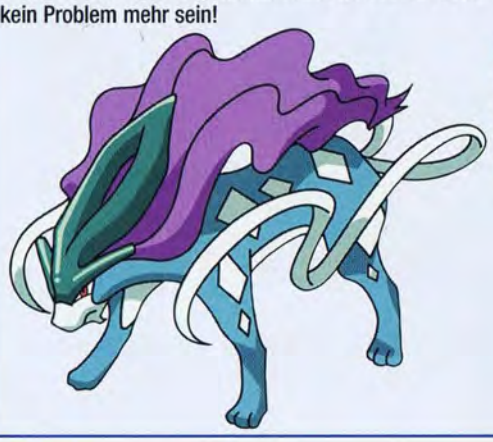
Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Wer einen Game Boy Advance besitzt, der sollte sich auf keinen Fall *Super Street Fighter II Turbo Revival* entgehen lassen. Ihr verpasst ansonsten einen grafischen und spielerischen Leckerbissen! Last, but not least wünsche ich allen Nintendo-Fans ein frohes neues Jahr.

#245 Suicune

Typ: Wasser
Größe: 2,0 m
Gewicht: 186 kg

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Das mächtige Pokémon Suicune ist ein wertvolles Mitglied für jede Party. In der Turmruine werdet ihr unter anderem auf Suicune treffen. Leider verdrückt es sich ganz flott. Ihr könnt das Pokémon dann aber in der Wildnis aufspüren. Wenn ihr Top-Schutz aktiviert, werdet ihr von nervigen Zufallskämpfen verschont und könnt euch ganz auf die Jagd nach Suicune konzentrieren. Sobald es euch attackiert, solltet ihr es schwächen, so gut es geht. Mit Kurts Turbo-Ball dürfte das Schnappen kein Problem mehr sein!



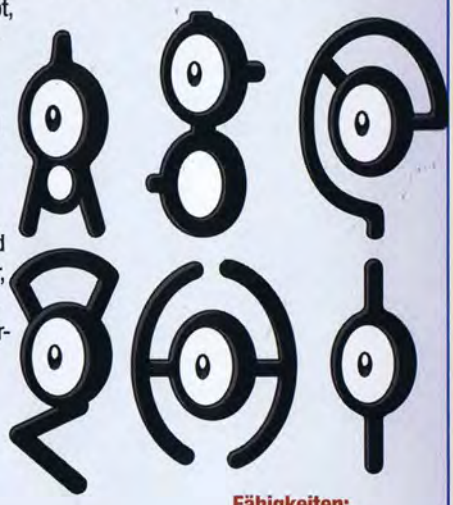
Fähigkeiten:
Biss
Silberblick
Aquaknarre
Brüller

#201 Icognito

Typ: Psycho
Größe: 0,5 m
Gewicht: 5,0 kg

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Die rätselhaften Icognito sind schon so eine Sache für sich. Jedes der 26 Icognito ist einem Buchstaben des Alphabets nachempfunden. Da es so viele von ihnen gibt, wird euch für die rätselhaften Wesen sogar ein eigener Pokédex spendiert. Das erste Mal werdet ihr den scheuen Kreaturen in den Alphruinen begegnen. Sie flüchten meist sofort und daher ist es sehr schwer, alle 26 Stück zu fangen. Für einen echten Meister-Trainer ist diese Herausforderung aber kein Problem! Übrigens haben die Icognito nur eine Fähigkeit und können auch nichts erlernen.



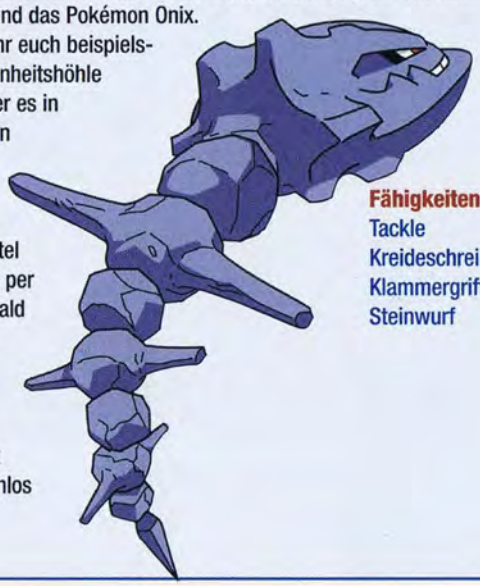
Fähigkeiten:
Kraftreserve

#208 Stahlos

Typ: Stahl/Boden
Größe: 9,2 m
Gewicht: 400 kg

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Wenn ihr das Pokémon Stahlos haben wollt, müsst ihr den Link-Modus eurer Pokémon-Edition benutzen. Des Weiteren benötigt ihr das Item Metallmantel und das Pokémon Onix. Dieses könnt ihr euch beispielsweise in der Einheitshöhle schnappen oder es in Viola City gegen ein Knofensa tauschen. Gebt Onix das Item Stahlmantel und tauscht es per Linkkabel. Sobald das Pokémon übertragen wurde, erlebt ihr eine Überraschung. Onix hat sich in Stahlos verwandelt!



Fähigkeiten:
Tackle
Kreideschrei
Klammergriff
Steinwurf

#248 Despotar

Typ: Stein/Unlicht
Größe: 2,0 m
Gewicht: 201 kg

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Despotar könnt ihr in freier Wildbahn nicht schnappen. Den mächtigen Kämpfer erhaltet ihr nur durch Entwicklung. Wenn ihr ein Larvitar besitzt, wird es sich in Pupitar verwandeln und auch so ist das Pokémon schon ein Knaller. In seiner letzten Entwicklungsstufe Despotar entdeckt ihr aber den wahren Wert des Power-Pokémon! Es sieht nicht nur Furcht einflößend aus, sondern hat auch einige mächtige Attacken auf Lager!

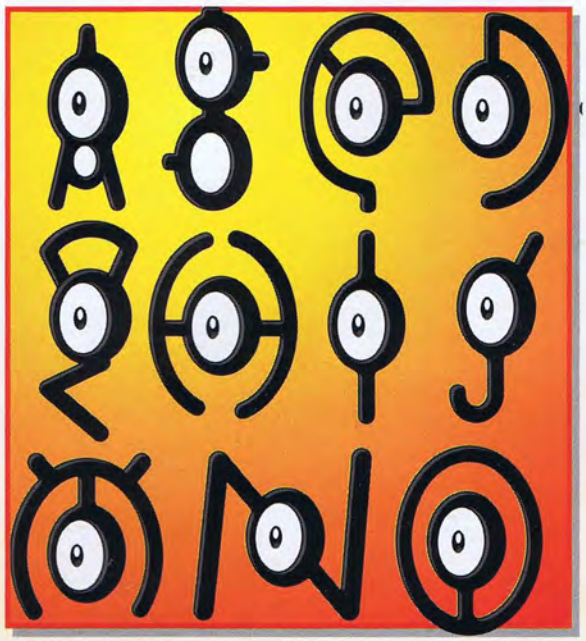
Fähigkeiten:
Biss
Silberblick
Sandsturm
Kreideschrei

N-ZONE

Pokémon™ Tipps & Tricks

Nintendo

Sammelkarte 164



#201 Icognito

N-ZONE

Pokémon™ Tipps & Tricks

Nintendo

Sammelkarte 165

#245 Suicune

N-ZONE

Pokémon™ Tipps & Tricks

Nintendo

Sammelkarte 166

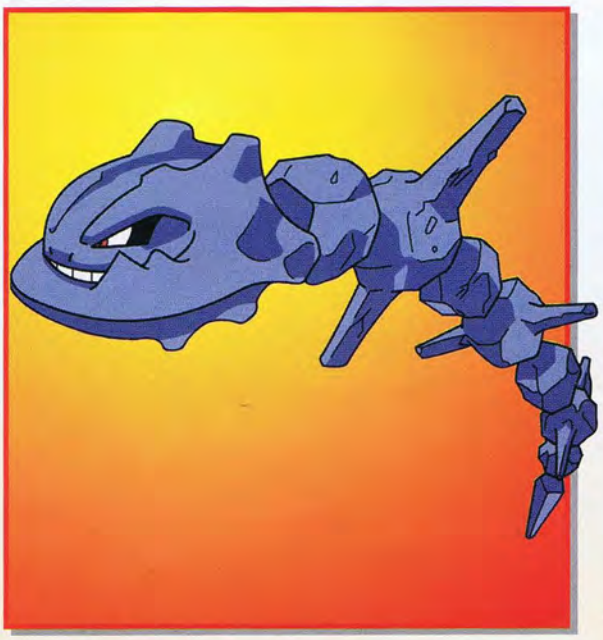
#248 Despotar

N-ZONE

Pokémon™ Tipps & Tricks

Nintendo

Sammelkarte 167



#208 Stahlos